

Guia Curso de Desenho

Quadrinhos

SUPER-HEROÍNAS



ISBN - 978-85-432-1277-7



Ano 01
Edição 01
R\$ 19,99

NESTA EDIÇÃO:

- Expressões
- Luz e Sombra
- Perspectiva
- Anatomia
- Acessórios
- Movimentos

CRIE INCRÍVEIS PERSONAGENS FEMININAS



Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes



Guia Curso de Desenho

Quadrinhos

SUPER-HEROÍNAS

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

G971

Guia curso básico de desenho quadrinhos : super heroínas / [João Costa]. -
1. ed. - São Paulo : On Line, 2016.

il.

ISBN 978-85-432-1277-7

1. Desenho - Estudo e ensino. 2. Desenho - Técnica. I.
Costa, João.

16-30076

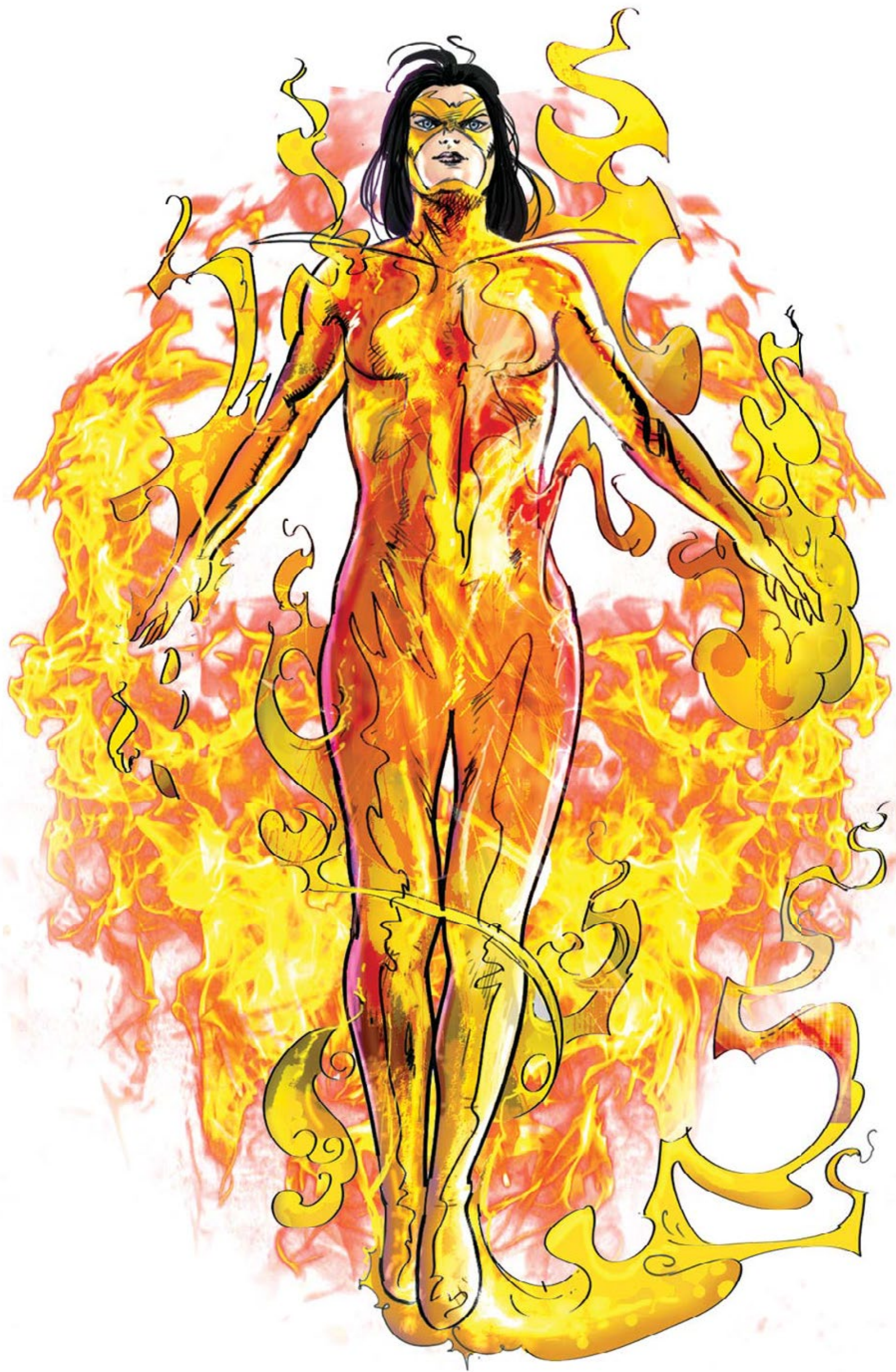
CDD: 741

CDU: 741

27/01/2016 27/01/2016



PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **VICE-PRESIDENTE EDITORIAL:** Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • **JORNALISTA RESPONSÁVEL:** Andrea Calmon (MTB 47714) • **EDITORIA:** Priscilla Sipans • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim (diagramacao@editoraonline.com.br) • **PROGRAMADOR VISUAL:** Nome • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Marcelo Rodrigues • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **CANAIS ALTERNATIVOS:** Luiz Carlos Sarra • **DEP. VENDAS:** (11) 3687-0099 (vendaatacado@editoraonline.com.br) • **VENDAS A REVENDEDORES:** (11) 3687-0099/7727-8678 (luizcarlos@editoraonline.com.br) • **DIRETORA ADMINISTRATIVA:** Jacy Regina Dalle Lucca • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:** **PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DIRETOR DE ARTE:** Bruno Paiva • **DIAGRAMAÇÃO:** Fausto Lopes • **DESENHOS:** Bruno Paiva, Leandro Sales e Bernardo Furlanetto • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS:** Henrique Silvério • Impresso por **LOG & PRINT** • Distribuição no Brasil por DINAP • **GUIA CURSO DE DESENHO - QUADRINHOS - SUPER-HEROÍNAS** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Números atrasados com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br; Tel.: (0**11) 3512-9477; ou Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP.





Sumário

***Dizem que a mulher é o sexo frágil.
Engana-se quem pensa assim, pois a
força está com elas-----8***

O poder Feminino -----	8
Elas estão no gibi-----	8
Bárbaras e selvagens -----	9
Viajando pelo espaço -----	9
As brasileiras estão nas páginas das HQs -----	9

Materiais para desenhar

Papéis -----	10
Lápis e lapiseiras -----	10
Borrachas-----	11
Pincéis-----	11
Tinta nanquim-----	11
Caneta-borracha-----	11
Bico de pena -----	11
Curva francesa, gabaritos e régua -----	11
Canetas descartáveis -----	11
A utilização do lápis -----	12
Exercícios-----	12

***Anatomia - Desenho da cabeça e de
seus elementos!----- 13***

O Olho -----	14
O movimento ocular-----	14

Olho em vista frontal-----	14
Olho em vista 3/4-----	15
Olho em vista de perfil -----	15
Exemplos de olhos em várias posições-----	15
A Boca-----	16
Estrutura básica dos lábios-----	16
Boca em vista frontal -----	16
Boca em vista 3/4-----	17
Boca em vista de perfil -----	17
Exemplos de posições e formas de bocas-----	17
O nariz-----	18
Estrutura básica do nariz -----	18
Planos do nariz-----	18
Nariz em vista frontal-----	18
Nariz em vista de 3/4 -----	19
Nariz em vista de perfil-----	19
Exemplos de posição de narizes-----	19
A orelha-----	20
Estrutura básica da orelha -----	20
Orelha em vista frontal-----	20
Orelha em vista de 3/4-----	21
Orelha vista por trás-----	21
Exemplos de posição de orelhas -----	21
Os cabelos -----	22
Cabelos compridos-----	23
Exemplos de cortes cabelos-----	23

Rosto em vista frontal	24
Rosto em vista de 3/4	26
Rosto em vista de perfil	28
O crânio	30
Músculos faciais	31
Estrutura muscular da cabeça	31
Rosto esfolado	32
Planos faciais	34
Ângulos da cabeça	36
Luz e sombra	38
Correta aplicação	38
Sombreamento o rosto	40
Exemplos	40
Perspectiva da cabeça	42
Expressões faciais	43
Olhos	43
Boca	43
Exemplos de expressões	43

Anatomia - Proporções ideais do corpo ----- 45

Corpo frontal	46
Corpo 3/4	48
Corpo de perfil	50
Corpo Aramado	52
Esqueleto aramado	52
Criando movimento	53
Aramado - Preenchimento	54
Torso - ossos	56
Estrutura óssea do torso frontal	56
Estrutura óssea do torso dorsal	56
Torso - músculos	57
Estrutura muscular do torso 3/4	57
Estrutura muscular do torso dorsal	57
Exemplos de torsos definidos	57
As mãos	58
Vista palmar	58
Vista lateral	58
Estrutura óssea	59
Mão musculateral	60
Estrutura muscular da mão - dorso palma	60
Exemplos de mão em diferentes posições	61
Braço - estrutura óssea e músculos	62
Estrutura óssea do braço	62
Estrutura muscular do braço - frontal	62
Estrutura muscular do braço - dorsal	63
Os pés	64
Pé em vista frontal	64
Pé em vista de perfil	64
Estrutura óssea e muscular	65
Estrutura óssea e muscular do pé	65
Pernas, ossos e músculos	66
Estrutura óssea e muscular da perna frontal	66
Esqueleto	68
A luz e as sombras	70
Exemplos de aplicação de luz, sombra e volume	71
Correta aplicação da luz e da sombra	72

Perspectiva anatômica ----- 73

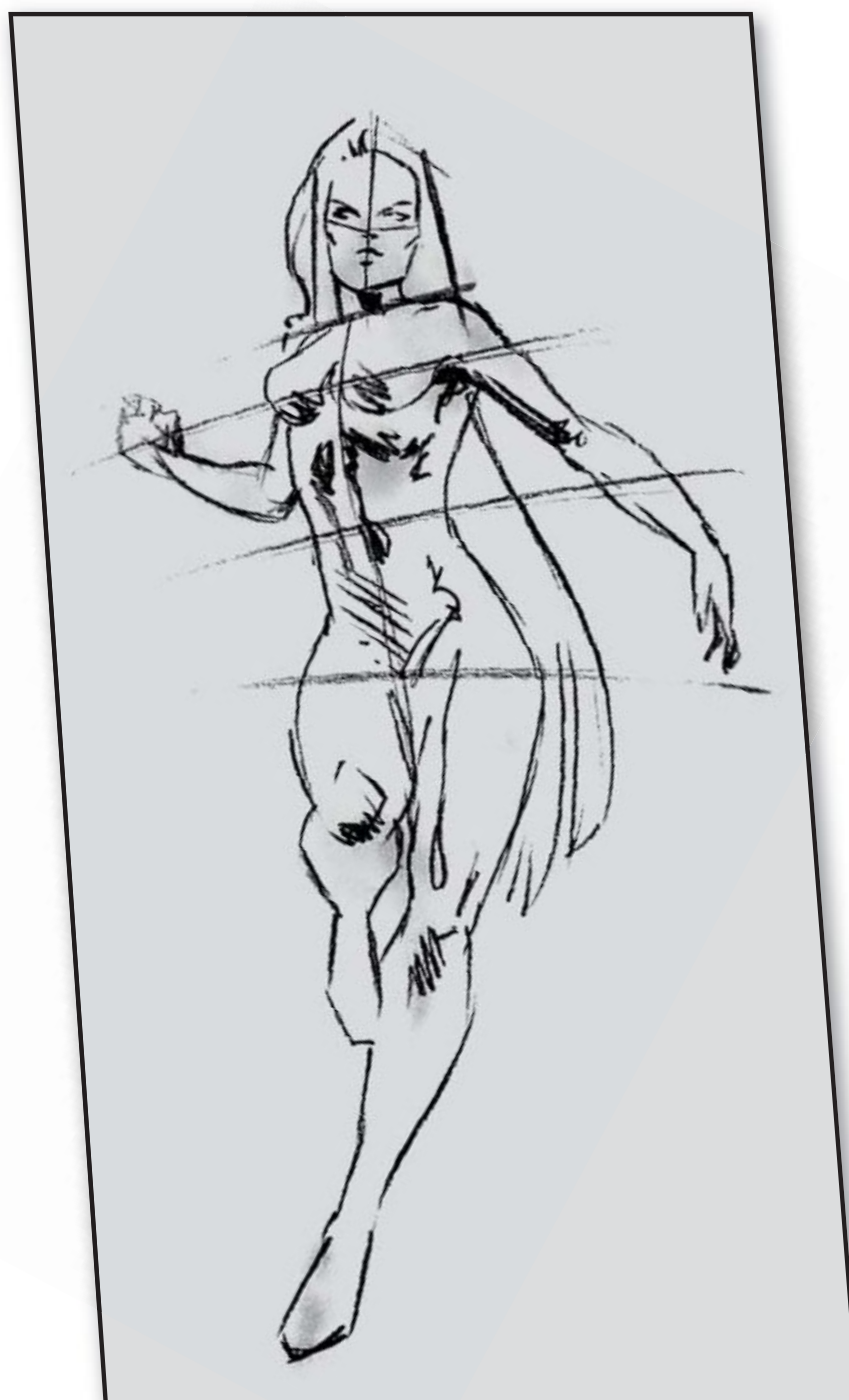
A perspectiva	74
Fundamentos básicos da perspectiva	74
Perspectiva com 1 ponto de fuga	75

A equidistância	75
Visão tridimensional do corpo	76
Centro perspectivo	76
Efeito carbonite	77
Ação demonstrada a riqueza da anatomia	78
Dentro de cubos e paralelepípedos	79

Acessórios, Uniformes e Finalização ---81

Máscaras	82
Modelos clássicos	82
Exemplos de máscaras	82
Luvas	83
Botas	83
Pulseiras	84
Como desenhar a pulseira	84
Uniformes, capa e acessórios	85
Dicas para arte-finalizar	86

Poses épicas----- 87



Dizem que a mulher é o sexo frágil. Engana-se quem pensa assim, pois a força está com elas

Narinha e Erasmo Carlos



Índia Inaiá - de Angelo Agostini - 1883 - planetamongo.wordpress

Não é errado ou inadequado citar que a humanidade só caminhou até aqui graças o poder feminino. Alguns podem achar estranho essa afirmativa, mas a verdade é que, nós primórdios de nossa história, o poder era matriarcal e a mulher estava no comando de tudo. Tratava-se do poder da Grande Mãe, Deusa Mãe ou, como gostam de afirmar alguns místicos, da Mãe Profunda. O poder da Sefirah de Binah da Kaballah era a força que movia o mundo e os passos da humanidade, isso porque só o lado feminino da força tinha concentrados o amor, a educação e a disciplina. Somente a força feminina é capaz de amar de três formas: eros (sexual) filos (companheirismo) e o ágape (o amor profundo). Além disso, coube à figura feminina a responsabilidade de educar seus filhos, administrar sua casa e a sociedade como um todo. As lendas arturianas ilustram bem como apenas um cavaleiro, dos

Belas, sensuais, fortes, frágeis, tímidas, atraentes, parceiras, repórteres, detetives e heroínas, elas estão em tiras de jornais, fanzines, revistas de história em quadrinhos, séries e filmes desde 1883. Além disso, a mulher já nasce com um poder a mais, com um sexto sentido chamado de intuição.

Por Henrique Silvério

150 de Camelot atingiu o ágape na busca do Graal: o Cálice Sagrado que representa esotericamente o feminino. Bors bem que tentou, mas parou no eros; Percival foi um pouco mais adiante, pois avistou de longe a figura do Graal e parou no Filos. Contudo, o mais combatente e gentil entre os cavaleiros do reino, Galahad, alcançou o Santo Graal, o Vaso Sagrado (a Grande Mãe), o ágape.

Mas, antes de todas as lendas e figuras míticas, como será que o poder patriarcal ascendeu?

Acredita-se que foi quando o homem descobriu que ele tinha uma pequena participação na procriação da espécie. Antigamente, ele acreditava que a mulher realizava o milagre da vida sozinha. Mas, se o poder masculino cresceu na figura de herói na realidade, com a autoridade feminina não foi diferente. No período medieval, se o herói francês foi o cavaleiro templário Jacques De Mollay, a heroína francesa foi a Donzela de Orleans Jeanne d'Arc. E, coincidentemente, ambos sofreram torturas e foram imolados em fogueiras pelo poder político religioso vigente até então.



Arte - Alex Ross

Elas estão no gibi

Quanto à origem exata dos super-heróis em quadrinhos, há várias versões, sendo que muitos reivindicam sua autoria, todavia, a arte sequencial com uma narrativa de aventuras e desventuras já era feita em pinturas rupestres, cenas de caçadas e, até mesmo, batalhas grafadas. Contudo, a primeira mulher a figurar como heroína de quadrinhos, começou como uma parceira do

herói principal, Zé Caipora de Angelo Agostini, em 1883. Era a índia Inaiá que, apesar de ser parceira, era a mais decidida e resolvia toda a situação complicada na qual que Zé Caipora se enrolava.

Inaiá, já naquele tempo, aparecia com o busto nu, a exibir seios fartos e formosos por meio dos traços realistas e amadurecidos de Agostini. Por três vezes, salvara a vida do aventureiro, porém, foi-lhe reservado o melancólico final de seus dias com a labuta de uma dona de casa, deixando de viver novas aventuras. A primeira super-heroína reconhecida em quadrinhos surgiu nos Estados Unidos da América, durante o período da Segunda Guerra Mundial (1938-1945). Criada por William (Charles) Moulton Marston e H.G. Peter em 1941, foi chamada de Mulher Maravilha.

Porém, a despeito de ser uma super-heroína que combatia em favor da América, apesar de sua origem grega, Diana Prince de Themyscira, sendo uma amazona, filha da rainha Hipólita, sempre se encontrava em uma situação de "bondage", muito embora seu criador, um psicólogo, ter afirmado que a figura da mulher merecia um papel mais ativo nas histórias em quadrinhos. Era um fetiche do criador.

Bárbaras e selvagens

Ombro a ombro com os homens musculosos, as heroínas provaram ser tão boas ou melhores quanto os heróis para enfrentar os inimigos. Conquistaram a admiração de muitos criadores, tanto roteiristas como desenhistas, além de leitores e fãs de histórias em quadrinhos. Os gêneros barbarismo e tarzanide (garotas das selvas) contam com mulheres que não necessitam de alta tecnologia, apenas de uma espada, lança ou escudo. Com o uso de trajes sumários, realizam proezas de deixar qualquer marmanjo boquiaberto. A seguir, destacamos alguns exemplos: Marada - A Mulher Lobo, de Cris Claremont e John Bolton, neta do Imperador



Arte - Eugênio Colonnese

César, que luta para vencer a perda do espírito de guerreira enquanto enfrenta demônios.

Red Sonja - A guerreira virgem de cabelos de fogo, de Robert E. Howard, foi levada aos quadrinhos por Roy Thomas. A personagem vive no mundo hiboriano como heroína, mercenária e, até mesmo, ladra.

Xena - A Princesa Guerreira, criada por Robert Tapert e John Schullian para série de televisão, e levada aos quadrinhos por Ian Edginton e John Wagner, da Dark Horse Comic, vivia na Grécia Antiga. De mercenária e assassina, repensou sua vida e passou a lutar para redimir seus erros do passado junto à sua amiga Gabrielle.

Como no melhor estilo de Tarzan dos macacos, também surgiram várias garotas das selvas que atraíram a atenção do leitor. Uma das primeiras tarzanides foi uma personagem criada por Will Eisner e S.M. "Jerry" Iger. A primeira história da personagem não foi desenhada por Eisner, mas por Mort Meskin. Era chamada de Sheena - A rainha da Selva. Criada em 1937, foi a precursora de outras heroínas das selvas, como Nyoka, Rulah, Fantomah e muitas outras daquele período.

As brasileiras estão nas páginas das HQs

Quem é fã de quadrinhos nacionais, com certeza, já deve ter lido uma alguma aventura de nossas várias heroínas, como a Lúcia - A Judoka de Pedro Anísio, Katy Apache de Cláudio Seto, Kate Moon de Júlio Shimamoto, Mirza - A Mulher Vampiro, de Eugênio Colonnese, Zora - A Mulher Lobo de Rodolfo Zalla, Jadhy - A Caçadora, de Gilberto Camargo ou As aventuras de Quiodies, de Paulo Yokota. Tidas como bravas heroínas, além de enfrentarem os inimigos dentro das páginas, ainda lutavam contra uma série de obstáculos de nossa realidade e com coragem superar cada um deles.



Mirza- A Mulher Vampiro de Eugênio Colonnese bancadosgibisbr-zucas.blogspot

Materiais para desenhar



Papéis

Existem diversos tipos de papéis que podem ser utilizados para desenhar. Entre eles, podemos encontrar os lisos, semirrugosos, rugosos, texturizados e cartonados.

O tamanho varia bastante, porém, os mais usados para desenhar são o A3 (296 mm x 420 mm) e o A4 (210 mm x 296 mm).



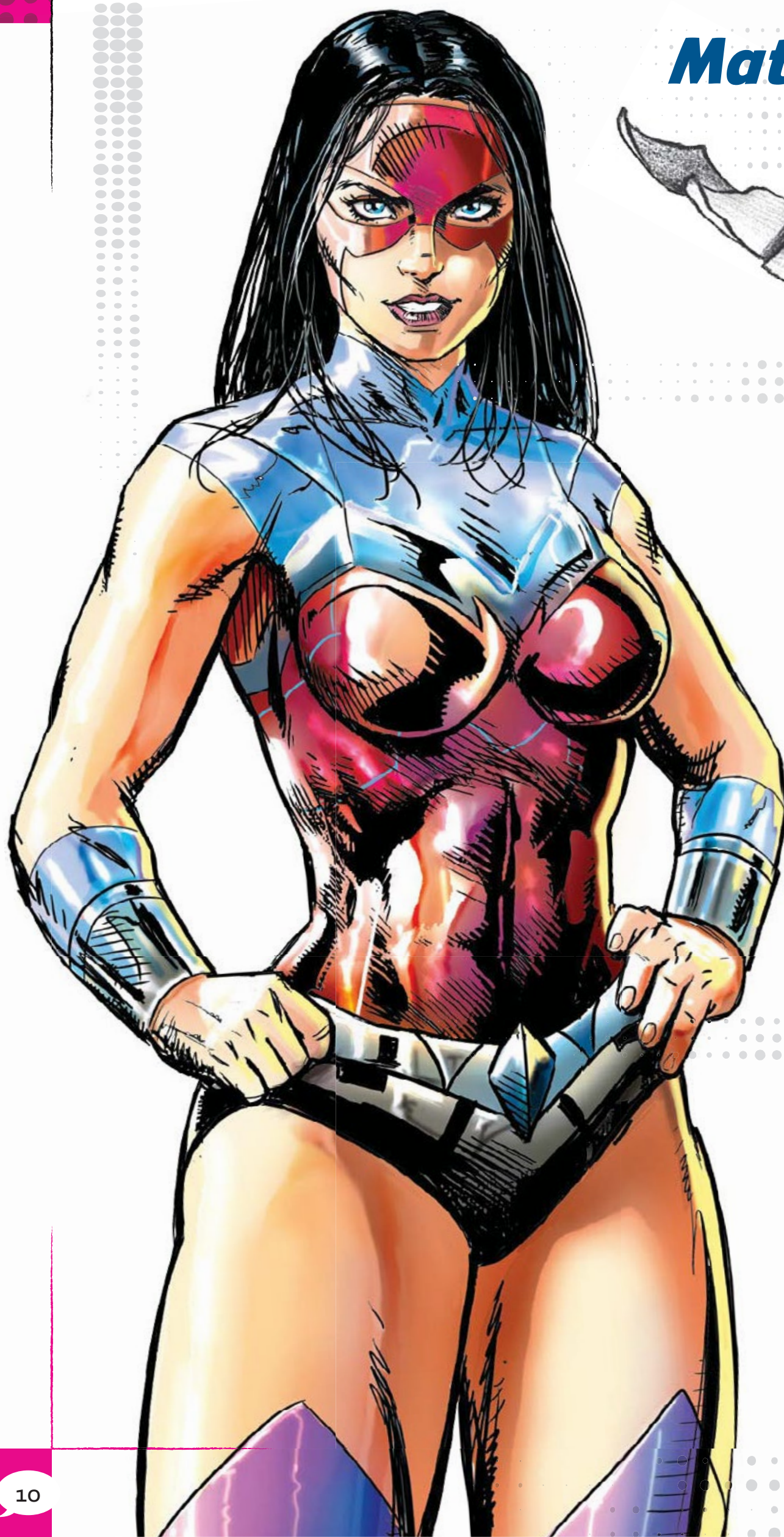
Lápis e lapiseiras

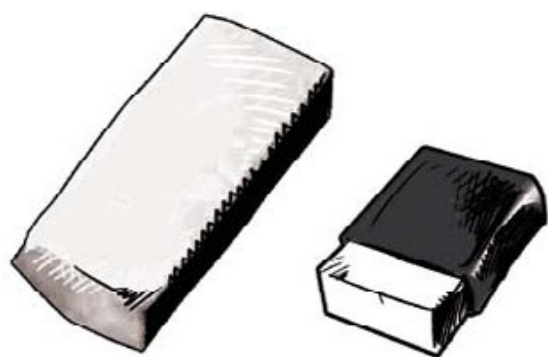
Podemos encontrar uma variedade de grafites, entre os quais:

- **Duros:** possuem a indicação "H", abreviação da palavra "Hard", que significa duro, usados para litografia.

- **Médios:** possuem a indicação "HB", que significa "Hard/Brand" – dureza média.

- **Macios:** lápis "B" são "Brand" ou "Black", que significa macio ou preto. Estas definições também são aplicadas para grafites de lapiseiras.





Borrachas

Existem muitos tipos de borrachas no mercado. As mais indicadas são as de formatos ergonômicos: achatadas ou circulares, quadradas ou retangulares que, por serem mais duras, proporcionam maior firmeza para apagar detalhes.



Caneta-borracha

Ideais para apagar pequenas áreas e fazer alguns efeitos com mais precisão e segurança, sem danificar o desenho nem o papel. Além disso, não se despedaça ao apagar.



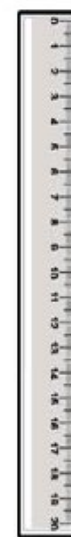
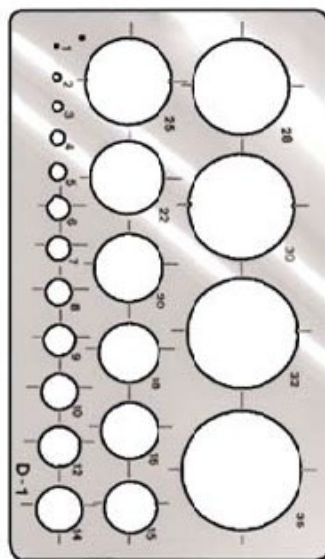
Canetas descartáveis

Com diversos tipos de espessuras e pontas disponíveis no mercado, possuem um traço limpo e sua ponta semiflexível possibilita um traço mais fino ou mais grosso, de acordo com a pressão feita sobre a caneta.



Pincéis

Usados para fazer a arte-final e também para pintar grandes áreas de preto, podem servir, também, para aplicar corretor líquido ou tinta branca.



Tinta nanquim

Usada na caneta nanquim recarregável e com bico de pena. A melhor tinta é aquela à prova d'água, pois não borra ao aplicar outras técnicas por cima, como a cobertura, por exemplo.



Curva francesa, gabaritos e régua

- **Curva francesa:** disponível em diversos formatos e tamanhos, são fáceis de usar, basta posicioná-la sobre o desenho até encontrar a curva que mais se assemelha com a que você quer desenhar.

- **Gabaritos:** existe uma grande variedade de formas e tamanhos. São muito utilizados para fazer desenhos mais precisos com base em figuras geométricas, como rodas de carros e balões. São bons para fazer cenários que precisam de precisão.

- **Régua:** geralmente usada para fazer linhas retas.

Bico de pena

São muito utilizadas para fazer a arte-final. Com penas e pontas, determinam a espessura da linha. Para prolongar sua vida útil, é preciso mantê-las limpas após o uso.



A utilização do lápis

Não há uma regra sobre como segurar o lápis, a não ser pela que o deixa mais confortável para fazer os traçados. Porém, é possível melhorar a coordenação motora por meio de exercícios, de maneira a proporcionar mais estabilidade ao traço.

Faça as atividades propostas para ter o domínio da mão sobre o lápis e facilitar a forma de desenhar.



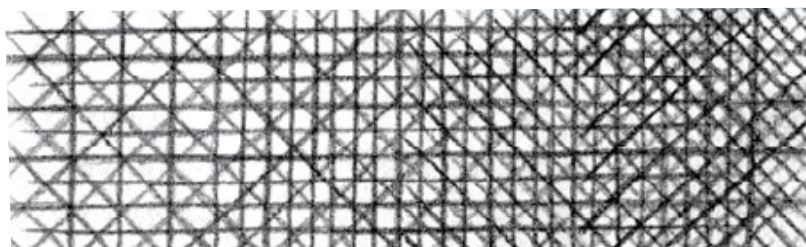
Uma das posições recomendadas utiliza o dedo mínimo apoiado no papel para estabilizar a mão.



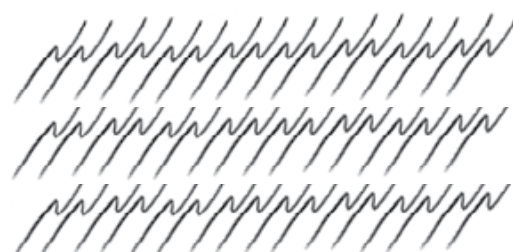
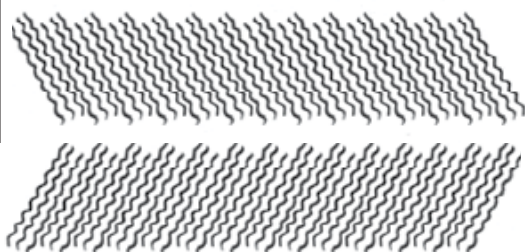
Esta posição, igual à usada para segurar o pincel, permite que a mão tenha maior liberdade de movimentos.

Exercícios

Faça vários traços em diversas direções com um lápis de cada graduação HB e da série B. Trabalhe rapidamente e mova o braço inteiro. Desenhe diversas linhas paralelas na vertical, horizontal, diagonal e curvadas, variando seus tamanhos em longas ou curtas. O objetivo é desenvolver sua coordenação motora e o domínio do lápis.



Pratique os exemplos abaixo repetidas vezes:



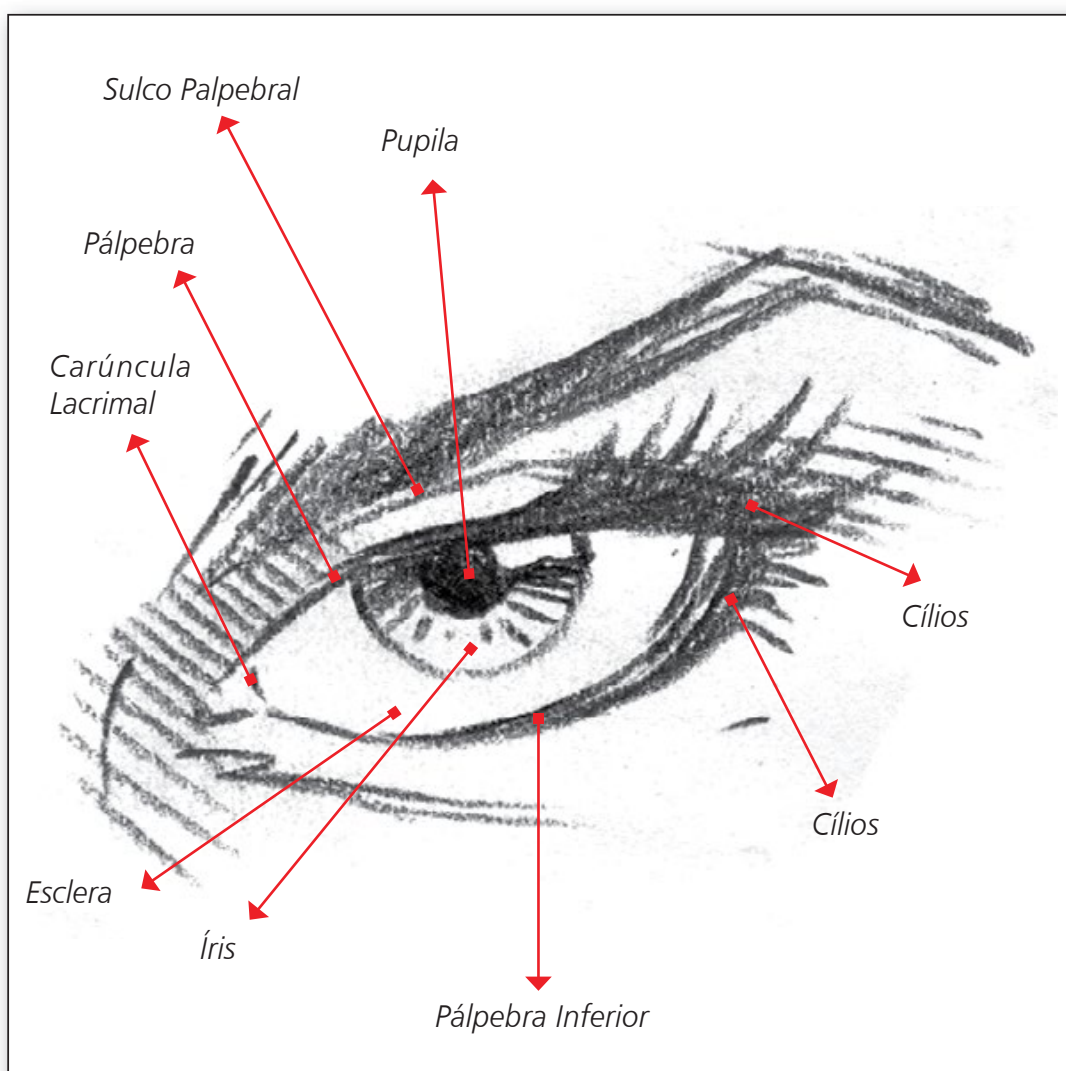
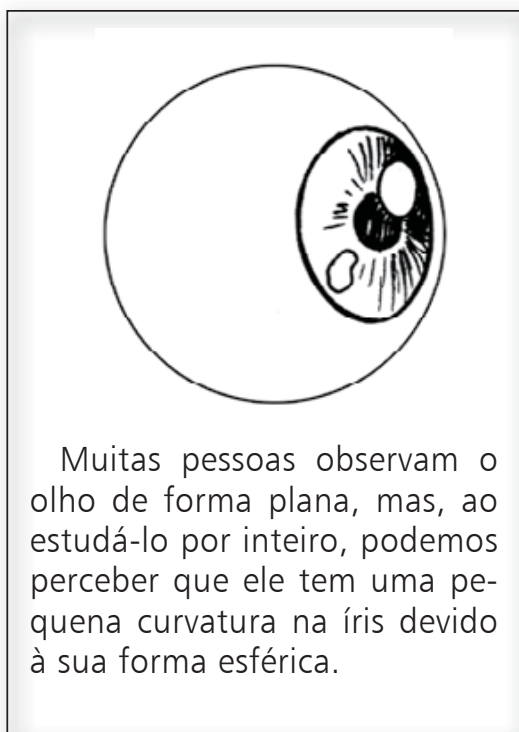


Anatomia
***Desenho da
cabeça e de
seus elementos***

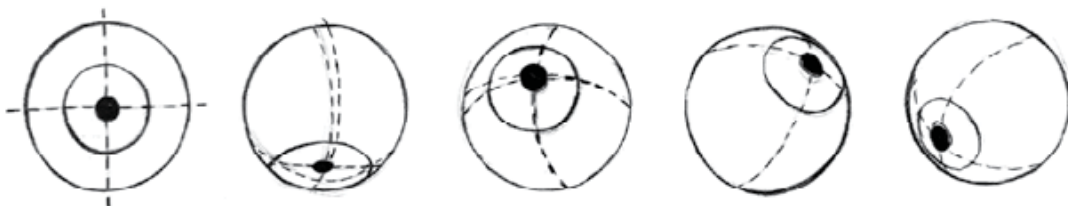


O olho

É o elemento que traz personalidade e maior carga expressiva ao personagem, por isso, é a primeira região do rosto a ser estudada. Desenhos de super-heróínas apresentam poderes e uma capacidade especial que fazem com que tenham destaque nas histórias.



O movimento ocular



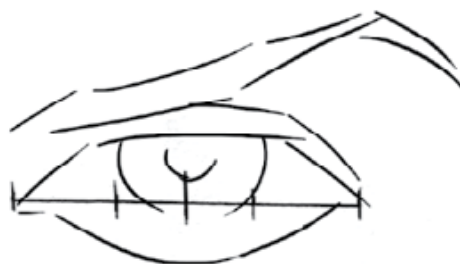
Observe a forma esférica do olho. Para estudar seus movimentos, devemos fazer várias esferas e marcar a exata posição da íris e da pupila em diferentes direções.

O olho em vista frontal

1º Passo - Trace uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais.



2º Passo - Desenhe dois círculos nas partes centrais, sendo a íris e a pupila. Feche o contorno do olho e marque a pálpebra e a sobrancelha logo acima.



3º Passo - Comece a finalização pelo preenchimento das áreas em preto, e vá detalhando a íris e as pálpebras, completando-as com os cílios mais longos e a sobrancelha mais desenhada.



O olho em vista 3/4

1º Passo - Inicie a construção por uma linha horizontal e a divida-a em quatro partes iguais para, em seguida, eliminar 1/4 dela. Depois, divida o quarto seguinte ao meio.



2º Passo - Próximo ao centro, marque a íris e a pupila com forma oval. Feche o contorno do olho e marque as pálpebras e a sobrancelha com forma mais trabalhada.



3º Passo - Agora, faça o acabamento no desenho do olho, detalhando todas partes, como os cílios mais longos e a sobrancelha em fios.

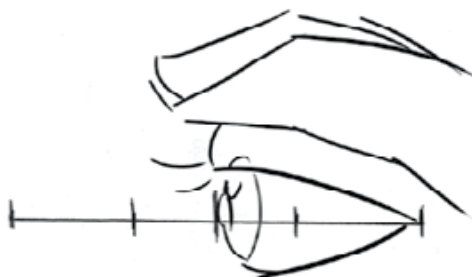


O olho em vista de perfil

1º Passo - Comece fazendo uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais. Depois, elimine duas partes.



2º Passo - Desenhe duas elipses próximas da marca central. Feche o contorno do olho com uma forma triangular e marque a pálpebra e a sobrancelha logo acima.



3º Passo - Siga os passos de acabamento anteriores, e marque a pálpebra, os cílios e a sobrancelha logo acima.

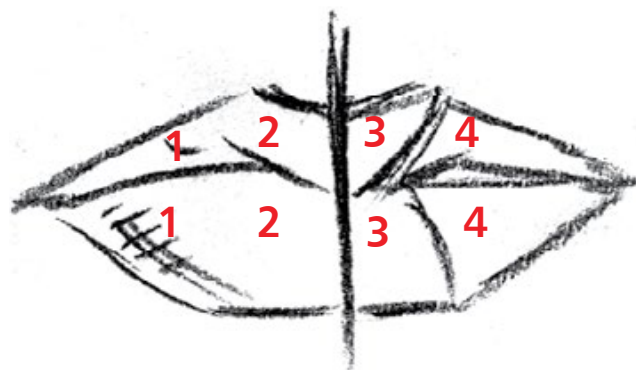


Exemplos de olhos em várias posições:



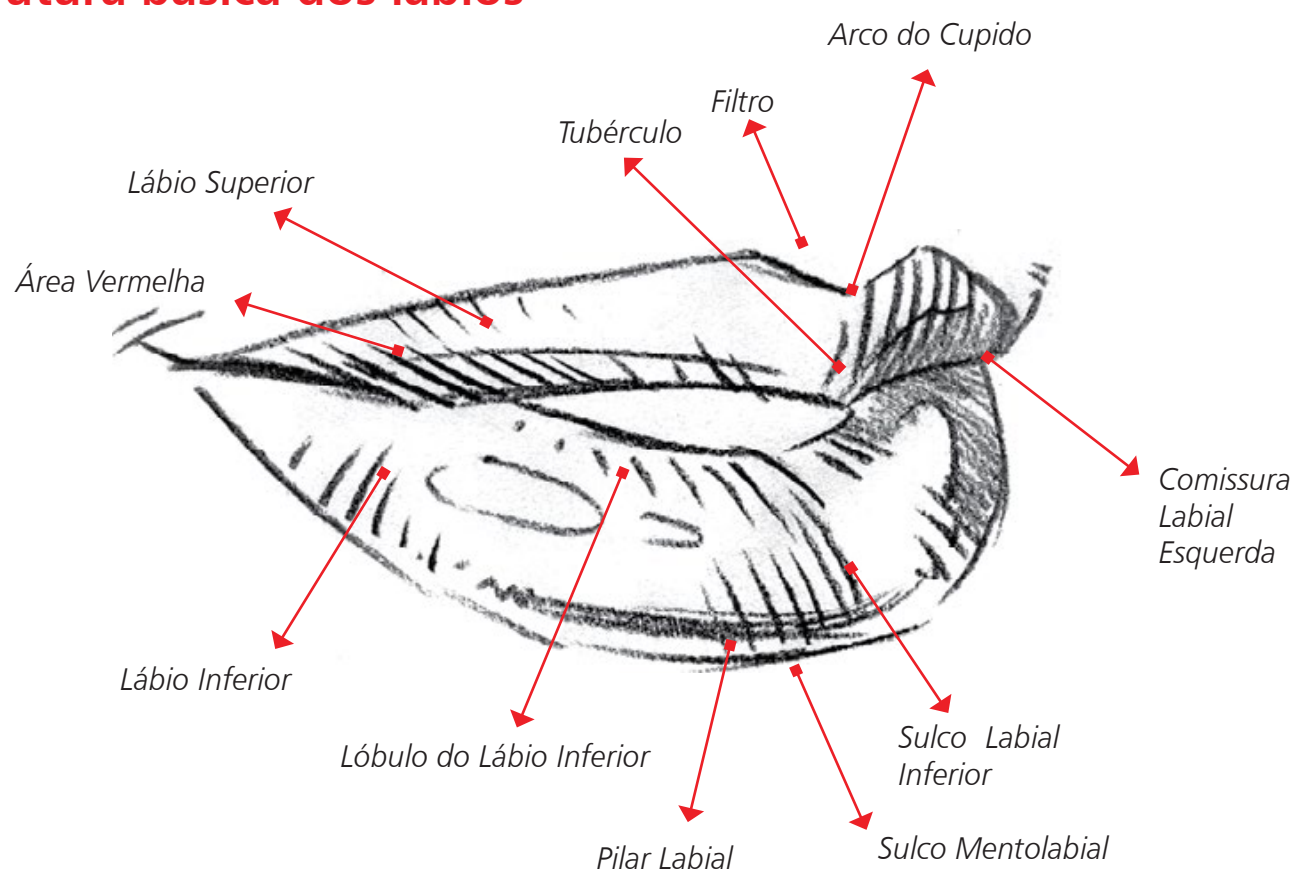
A boca

É o segundo elemento mais importante para representar a fisionomia e as expressões faciais das heroínas. Geralmente desenhamos apenas a vista externa e os lábios. Quando aberta, mostra as gengivas, a dentição e toda a parte interna.



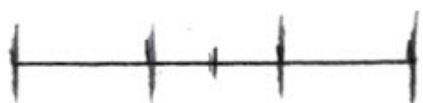
Considere que os lábios não são diferentes no caso de personagens masculinos e femininos, a não ser por tipos étnicos. Sua forma é feita por camadas, sendo quatro acima e quatro abaixo.

A estrutura básica dos lábios

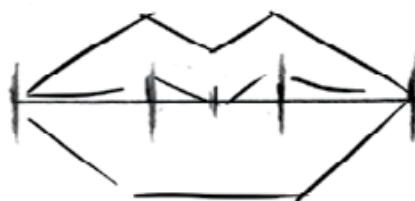


A boca em vista frontal

1º Passo - Inicie com uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais.



2º Passo - Observe o exemplo e desenha linhas, unindo as partes como um "M" no arco do cupido, e um pequeno "V" no tubérculo, na linha interlabial. Três traços marcam o lábio inferior.



3º Passo - Defina as formas mais arredondadas, deixando-as mais avolumadas. Note que os cantos são mais escurecidos.



A boca em vista de 3/4

1º Passo- Desenhe uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais. Elimine uma das partes para formar 3/4.



2º Passo- Marque quase um "M" e, acima, um pequeno "V", logo abaixo na linha interlabial. Faça quatro traços para marcar o lábio inferior.



3º Passo - Siga com a mesma finalização do passo anterior, reforçando as linhas e definindo os formatos mais avolumados dos lábios.



A boca em vista de perfil

1º Passo - Faça uma linha horizontal e divida-a em quatro partes. Depois, elimine duas delas.



2º Passo - Note que os lábios têm a forma de um triângulo. O lábio superior é um pouco mais fino e parece uma colher. O lábio inferior tem a forma de um pêssago.



3º Passo - Arredonde o lábio inferior. A vista lateral mostra o lábio superior mais fino sobre o inferior, projetando-se para frente.

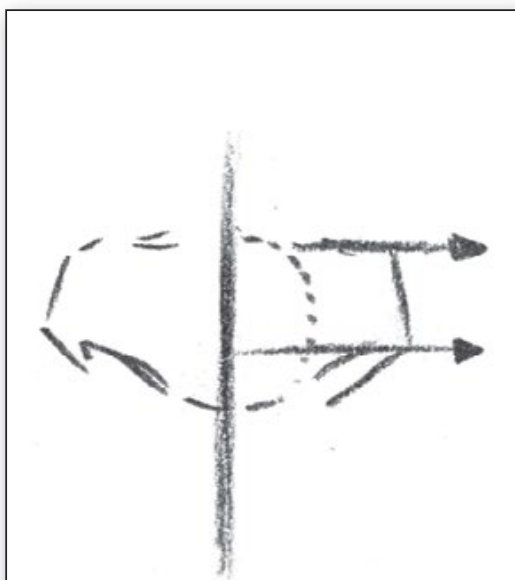


Exemplos de posições e formas de bocas:



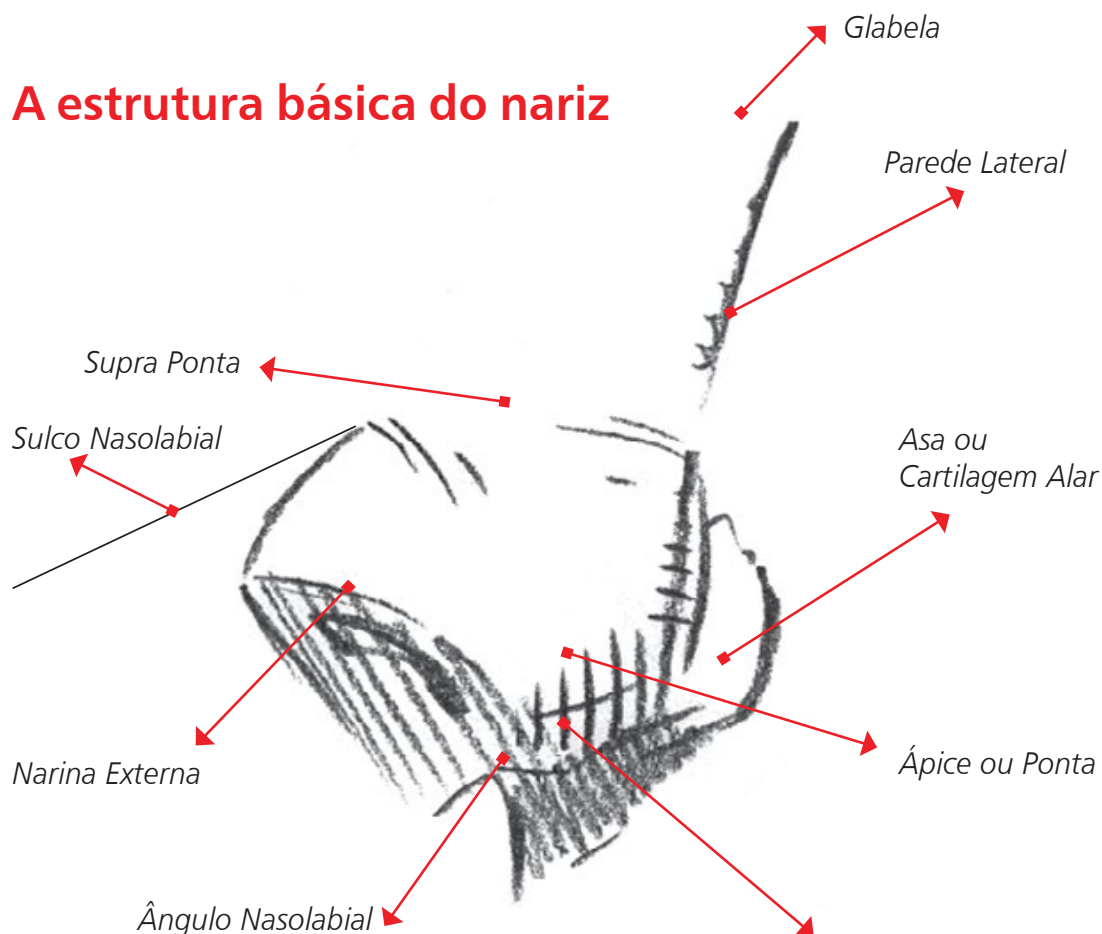
O nariz

O nariz é um elemento central do rosto e se projeta para fora da cabeça, onde acaba se destacando. Pode ter diversos formatos, dependendo do estilo do personagem. Não possui expressão direta no rosto e, mesmo assim, é muito importante, pois participa de todo o direcionamento da cabeça.

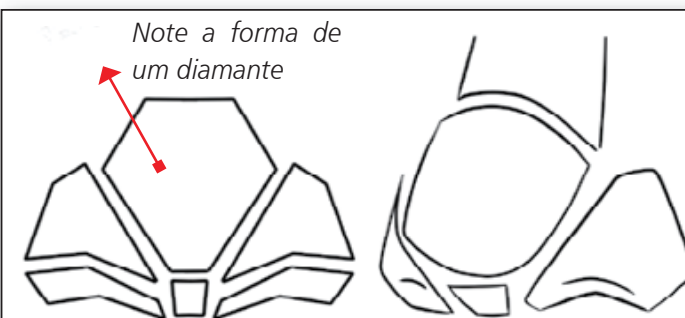


O nariz sempre acaba se destacando bem mais em determinados ângulos do rosto. Conforme as expressões faciais, este demonstra enrugamentos na glabella ou mesmo expansão ou depressão dos sulcos nasolabiais.

A estrutura básica do nariz



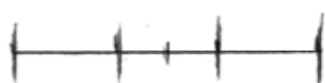
Planos do nariz



É mais fácil entender a estrutura do nariz quando separamos as partes que o compõem em formas geométricas.

O nariz em vista frontal

1º Passo - Comece desenhando uma linha horizontal e divida-a em quatro partes iguais.



2º Passo - Faça um círculo na parte central. Esboce os alares nas partes externas em forma semitriangular. Um traço vertical marca a parede do nariz.



3º Passo - Com variação de traços entre finos e grossos, marque a os alares e as cavidades nasais, além de uma sombra abaixo.



O nariz em vista de 3/4

1º Passo - Para iniciar o desenho do nariz, divida uma linha horizontal em três partes.



2º Passo - Desenhe um círculo mais ao centro em direção à ponta. Dois triângulos fazem as cartilagens alares. Com uma linha vertical, faça a parede.



3º Passo - Agora, defina a figura com variação de traços para chegar a um bom resultado.



O nariz em vista de perfil

1º Passo - A linha horizontal é dividida em três partes iguais novamente. Elimine 1/3 dela.



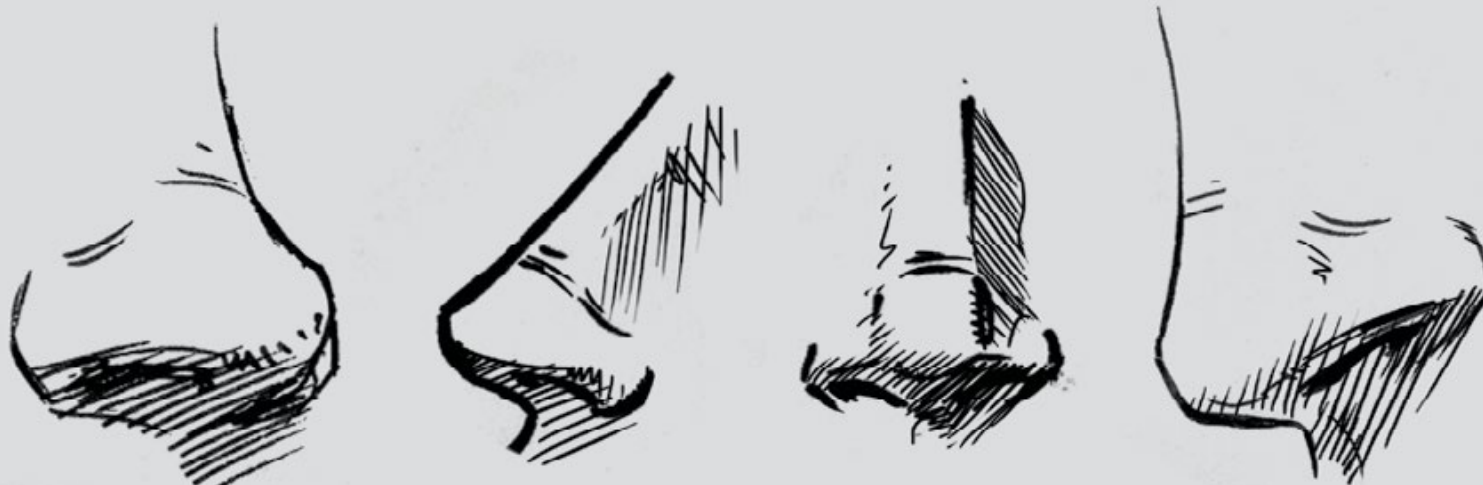
2º Passo - Desenhe um círculo em direção à ponta do nariz, no segundo 1/3. Note que o dorso do nariz é uma linha curvada. Com um semicírculo, faça o alar no final da linha.



3º Passo - Defina a forma dada ao nariz para deixá-lo mais realista.



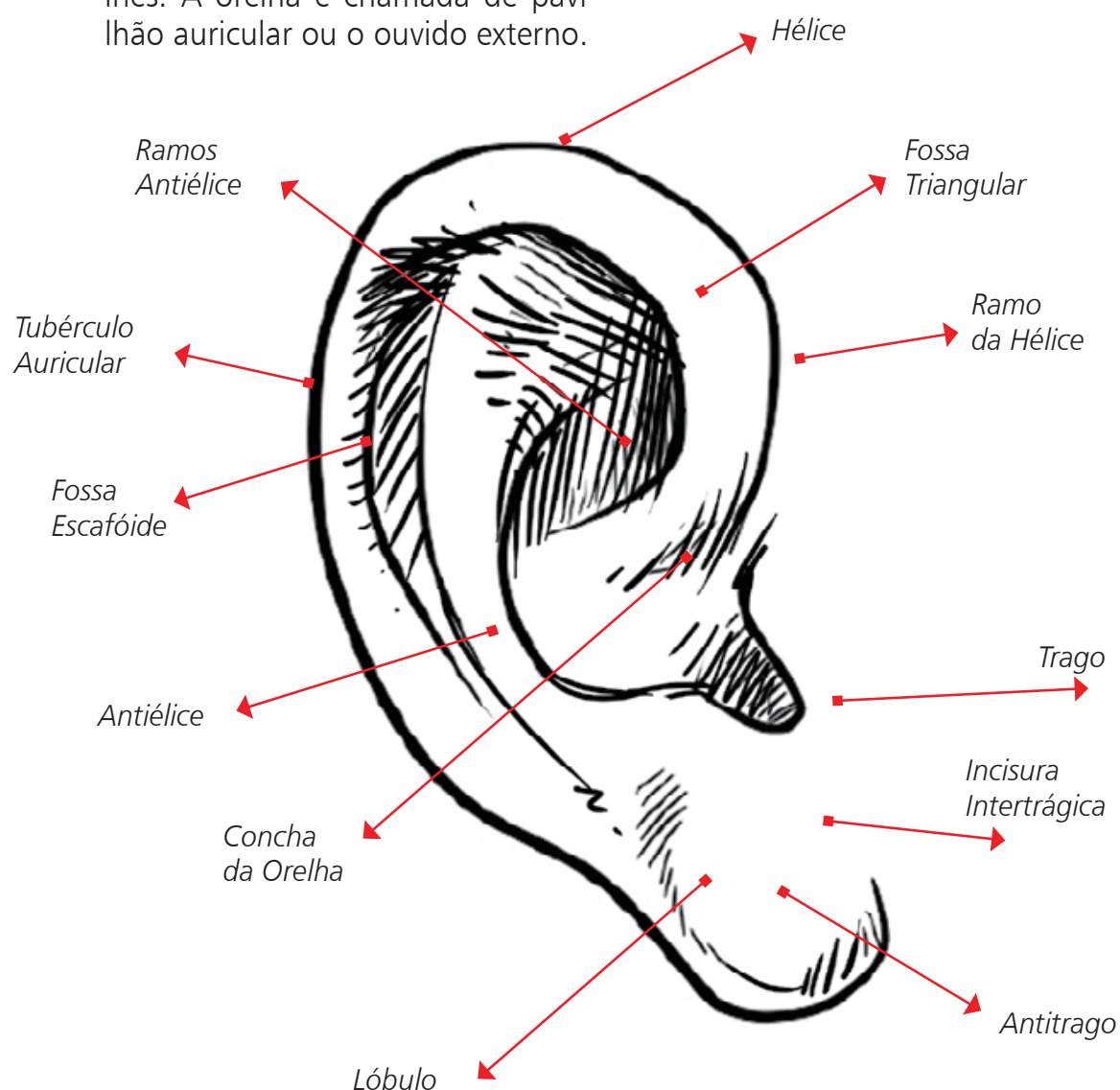
Exemplos de posições de narizes:



A orelha

Quando desenhamos um rosto de frente, não temos a visão frontal da orelha. Para se ter a visão frontal dela, olhamos o rosto de perfil, onde podemos ver seus detalhes. A orelha é chamada de pavilhão auricular ou o ouvido externo.

A estrutura básica da orelha



Observe os exemplos e note que todos os volumes e planos da orelha são feitos por formas geométricas. O lóbulo pode ser solto ou ligado ao rosto da personagem.

A orelha em vista frontal

1º Passo - Comece o esboço da orelha ao traçar um retângulo dividido em quatro partes. Marque a forma oval dentro dele.



2º Passo - Com as linhas curvas, defina as formas externa e interna da orelha.



3º Passo - Trabalhe nos pontos principais. A fossa triangular possui, ao todo, a forma da letra "Y" curvada.



A orelha em vista de 3/4

1º Passo - Desenhe um estreito retângulo e divida-o em quatro partes. Trace, então, uma elipse.



2º Passo - Nesta posição, a orelha apresenta um volume como se estivesse a sair da cabeça.



3º Passo - As sombras internas passam a ideia de profundidade e volume ao elemento.



A orelha vista por trás

1º Passo - Comece com um estreito retângulo dividido em quatro partes. Trace, então, uma elipse internamente.



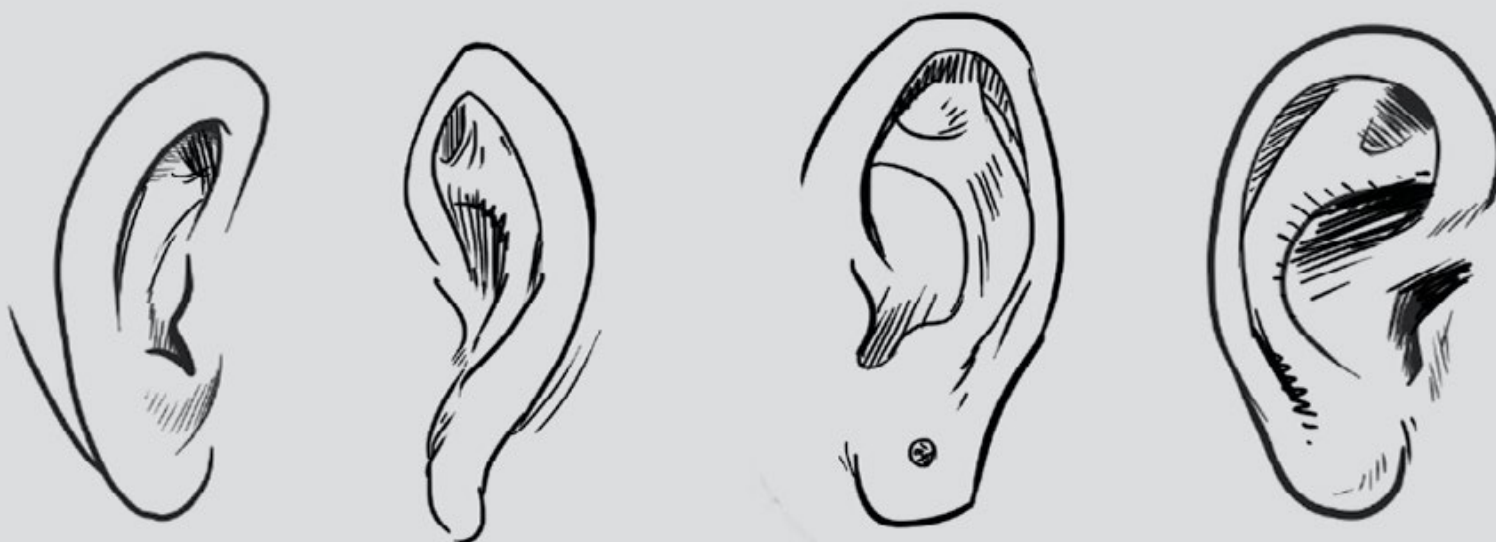
2º Passo - Por trás, a orelha assimila-se a uma concha. Entre traços retos e curvos dentro da elipse, marque os volumes.



3º Passo - O sombreamento fica responsável pelo aspecto, a forma e o volume da orelha.



Outros exemplos de posição de orelhas:



Os cabelos

Os cabelos ajudam a compor o visual da super-heroína, onde seu charme se mostra. Existem muitos estilos de cortes de cabelos que podem ser trabalhados. Para deixá-los com características próprias e

personalidade, existem muitos tipos de cores e cabelos a serem trabalhados. Porém, o primeiro passo para a representação é desenhar as mechas separadamente, e dar-lhes forma e direcionamento. Em seguida,

preencha-as com fios para ter o acabamento. Para cabelos claros (loiros e ruivos) em desenho em preto e branco, faça as mechas, mas com poucos fios. É importante marcar, também o volume e movimento.



1º Passo - Comece a desenhar o cabelo com a marcação na testa para encontrar a raiz.



2º Passo - Com algumas linhas, marque as mechas que vão direcionar e dar forma ao penteado. Na existência de franja, estas também devem ter mechas.



Áreas escuras

Áreas de brilhos e luzes



3º Passo - Defina os grupos de mechas, seguindo os traços que foram marcados, e preencha com fios para dar-lhes forma e volume.

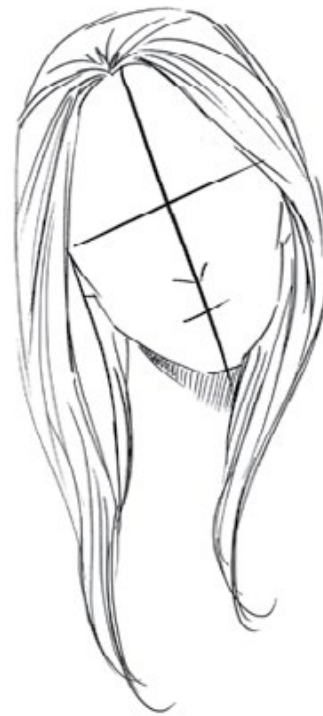
Cabelos compridos



1º Passo - Desenhe a forma de um rosto ovalado. Na testa, marque o ponto da raiz do cabelo.



2º Passo - Desenhe a forma do cabelo e marque as linhas das mechas. Defina o estilo do penteado e o caimento do cabelo.



3º Passo - Se o cabelo for claro, trabalhe cada grupo de mecha com poucos fios, porém, note que os traços seguem o volume e o direcionamento.

Alguns exemplos de cortes de cabelos:

Dica - Sendo a personagem de épocas diferentes, procure referências ligadas ao período em questão. Sendo contemporâneas, siga o que está em moda.

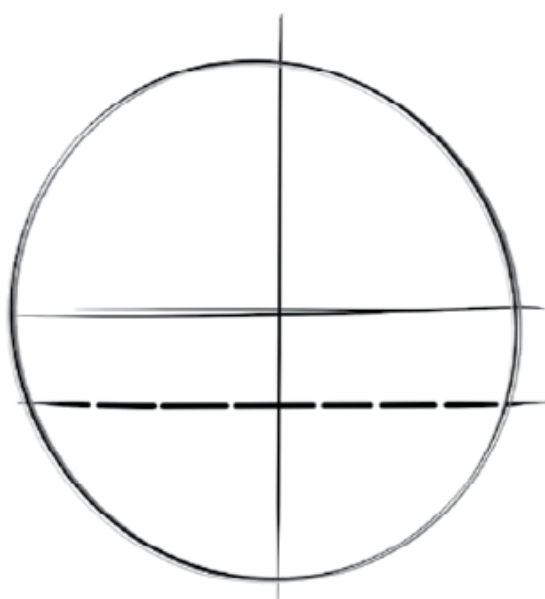


O rosto em vista frontal

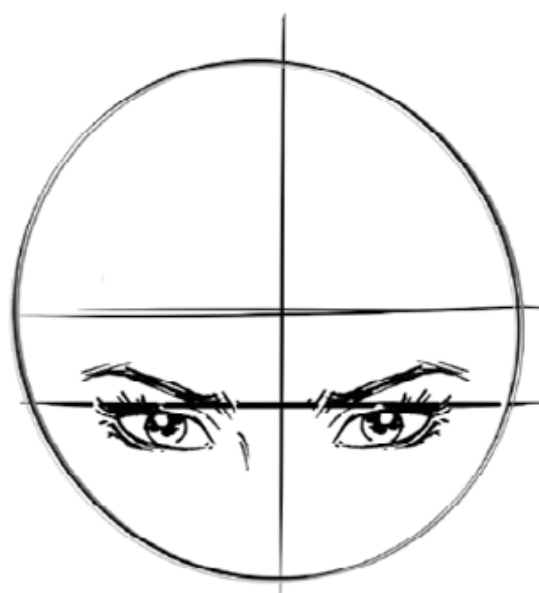
Para começar a desenhar o rosto da super-heroína, procuramos partir de uma forma geométrica, como um círculo e suas divisões e, depois, seguir a cons-

trução por um esquema. Acompanhe esse processo de uma forma mais simples, para facilitar sua compreensão.

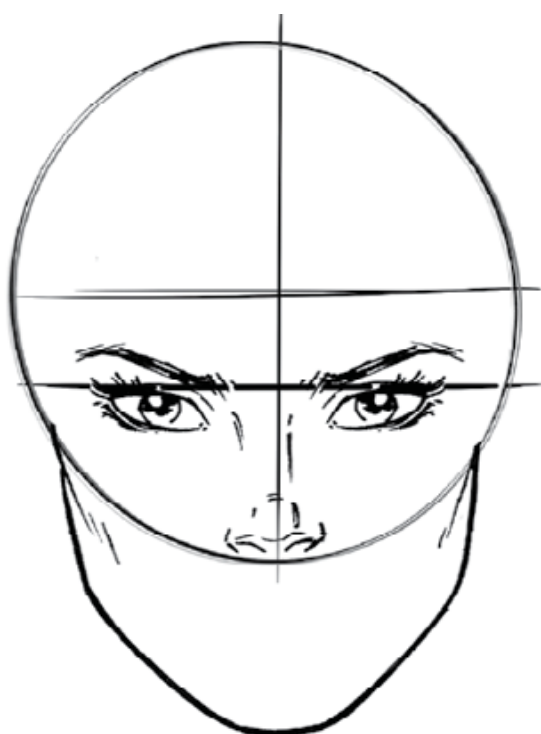
1º Passo - Desenhe um círculo e divida-o em quatro partes iguais com linhas horizontais e verticais. Próximo à metade de baixo, trace uma linha horizontal.



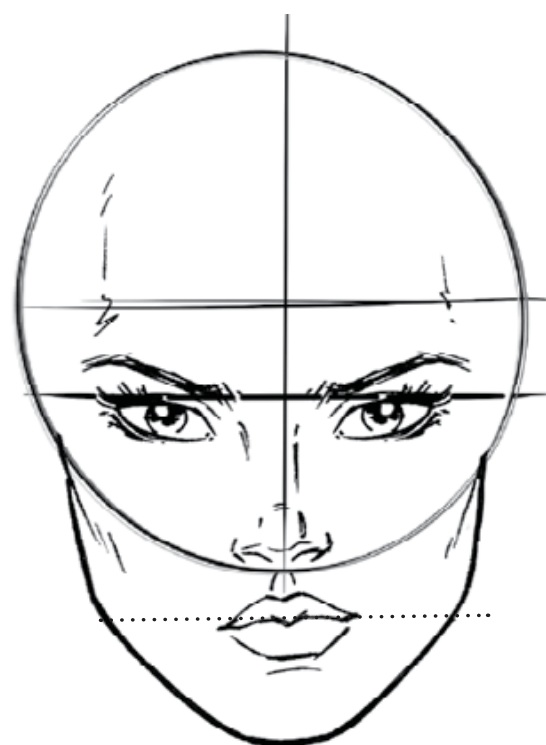
2º Passo - Divida a linha horizontal abaixo (tracejada) em cinco partes iguais e desenhe os olhos nas partes 2 e 4. Depois, marque as sobrancelhas e inicie a marcação do nariz.



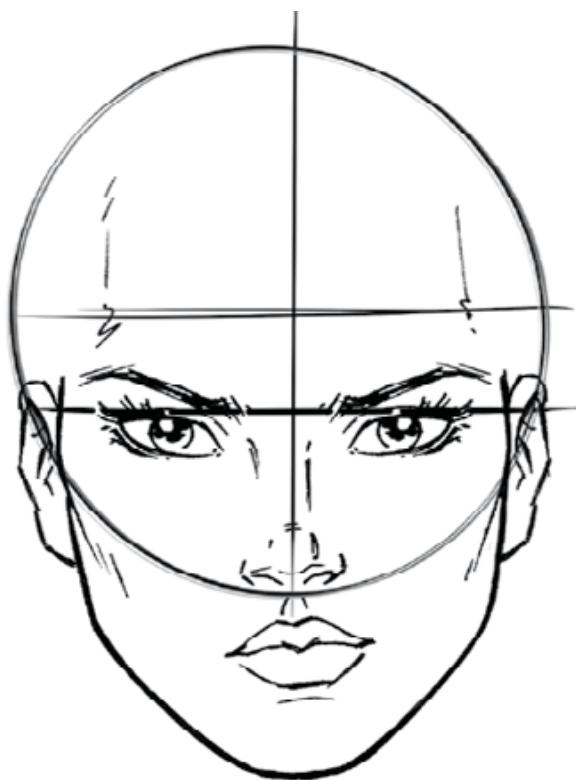
3º Passo - Marque o nariz na linha do círculo. Então, utilize a metade do círculo para dar forma à parte de baixo da face: a mandíbula.



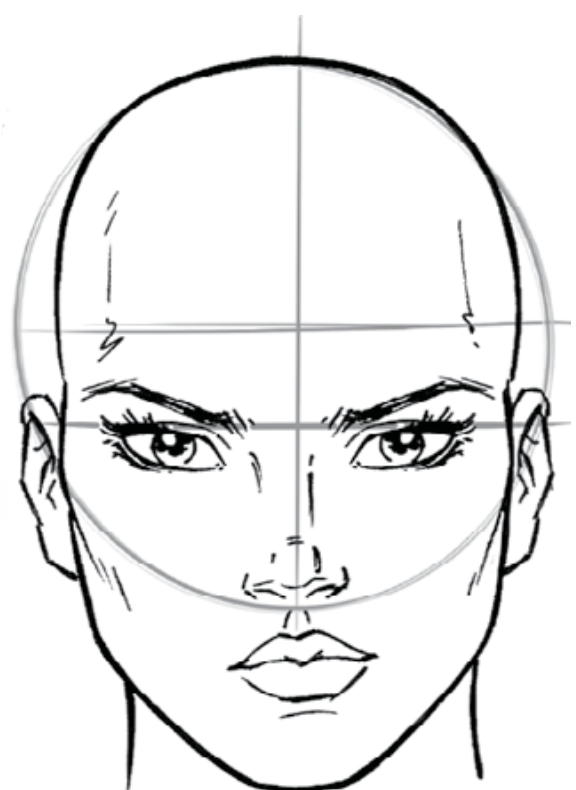
4º Passo - Faça a linha da boca logo abaixo do nariz, com o comprimento entre a metade de um olho para o outro.



5º Passo - Marque o desenho das orelhas com a altura que vai da sobrancelha para a base do nariz.



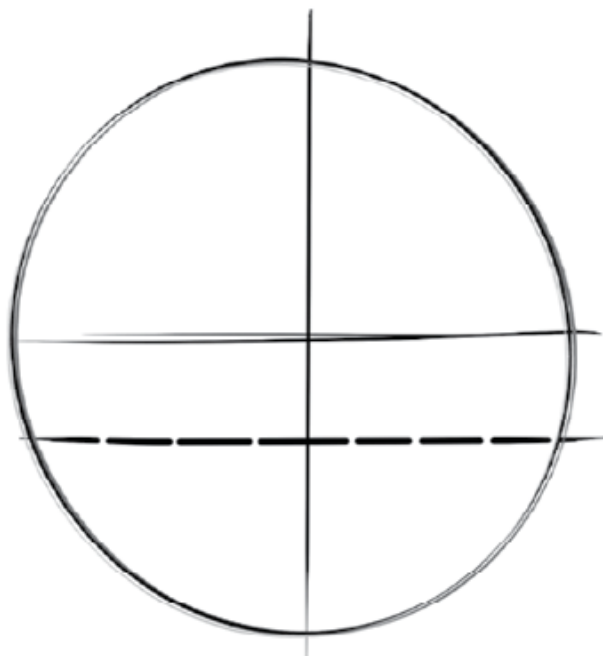
6º Passo - Marque a forma da cabeça e o pescoço logo abaixo da face. Inicie o formato do cabelo, marcando suas linhas e mechas.



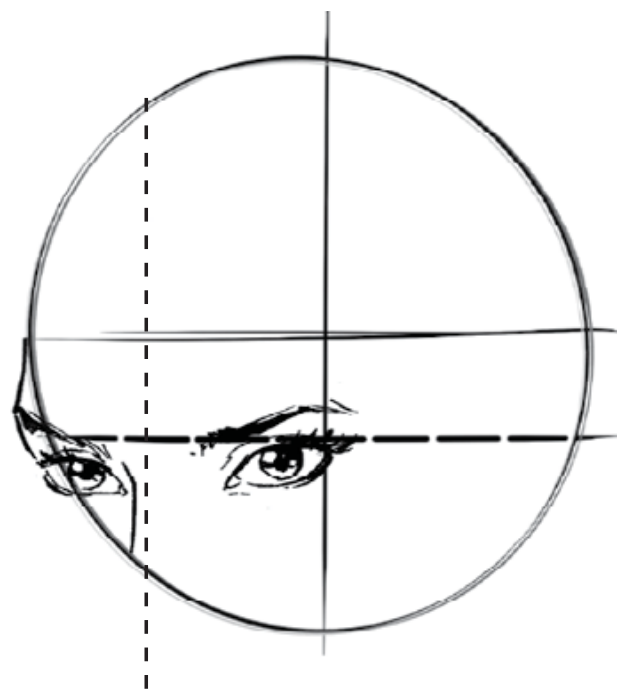
7º Passo - Apague as linhas de construção. Finalize o rosto de forma a detalhar seu aspecto em traço linear. Coloque algum acessório, como uma máscara, se desejar.

O rosto em vista de 3/4

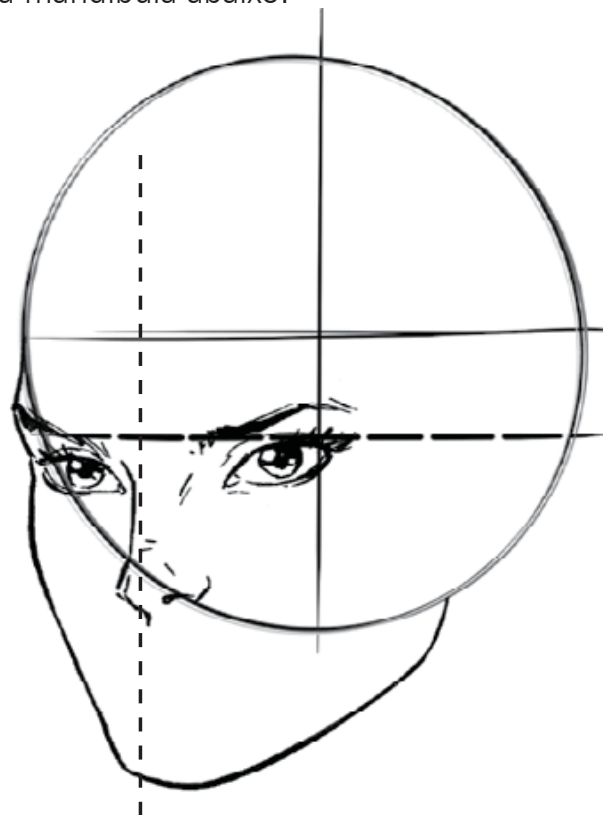
1º Passo - Comece fazendo um círculo e divida-o ao meio, na horizontal. Depois, trace outra linha horizontal logo abaixo da que divide o círculo ao meio.



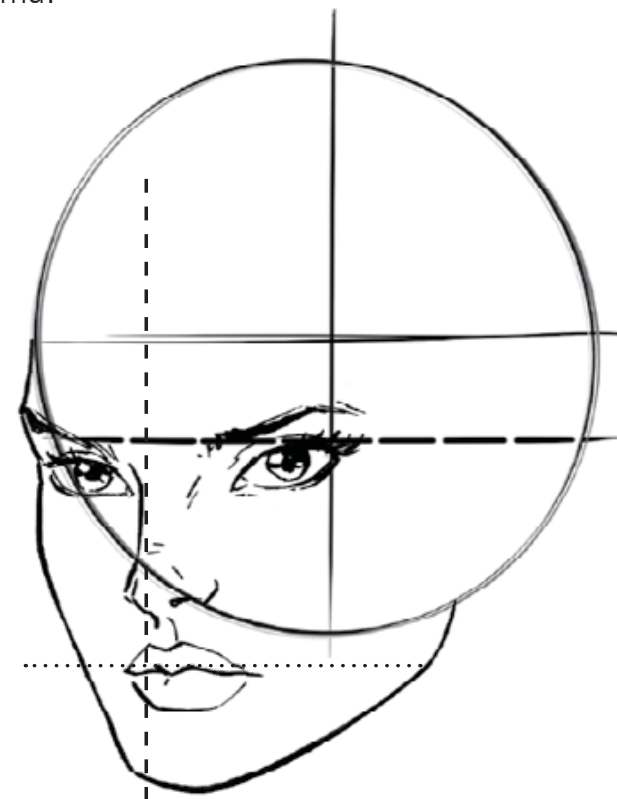
2º Passo - Divida a linha tracejada em três partes iguais. Na parte 1, desenhe um olho um pouco menor. Na parte 3, o outro olho maior. Marque as pálpebras e as sobrancelhas, e dê forma triangular à testa. Uma linha vertical faz o dorso do nariz.



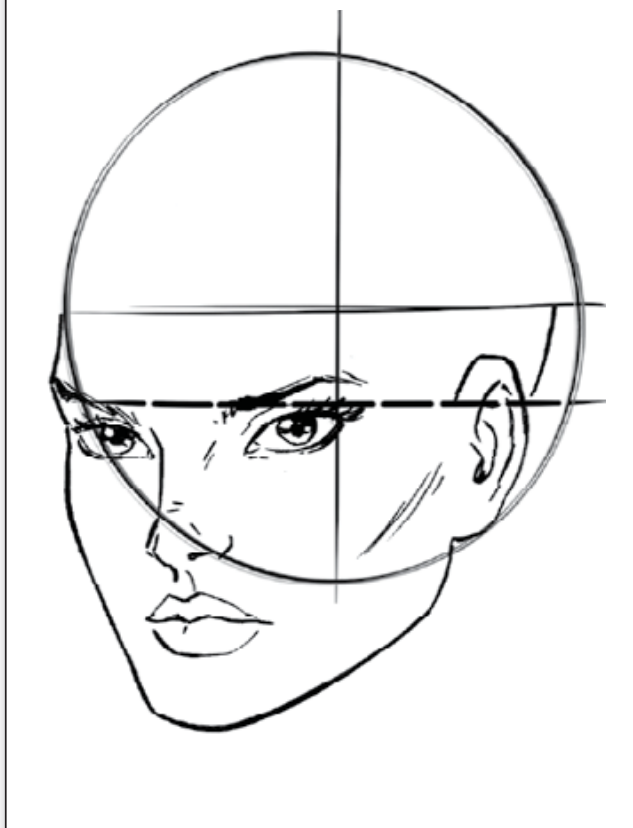
3º Passo - Devido à posição da cabeça, o nariz fica um pouco abaixo do círculo. Com a medida de meio círculo, faça a forma do rosto e da mandíbula abaixo.



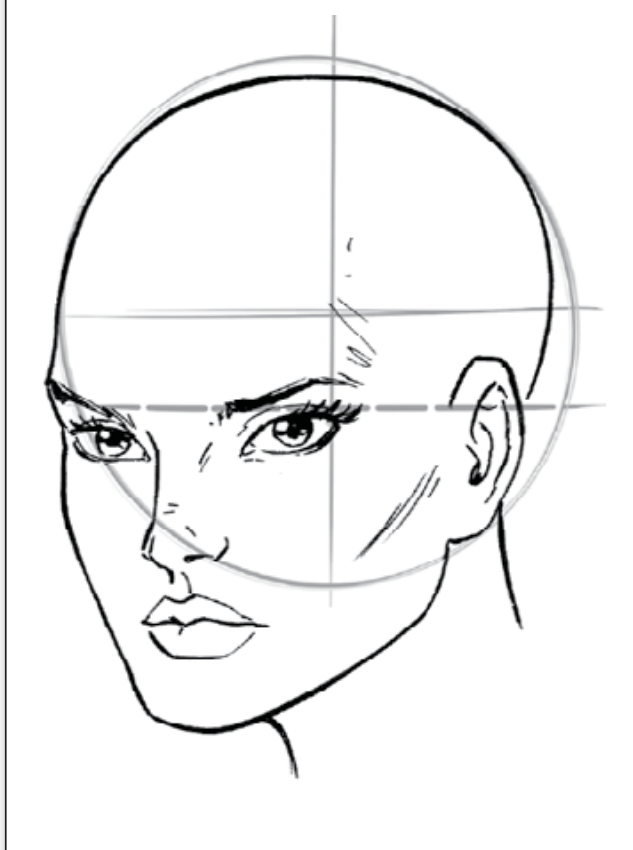
4º Passo - Abaixo do nariz, marque a forma da boca na posição de 3/4, sendo que a interlabial deve ficar levemente curvada para cima.



....
5º Passo - Desenhe a orelha, tomando como referência a distância entre a sobrancelha e o nariz, encaixando no início da mandíbula.



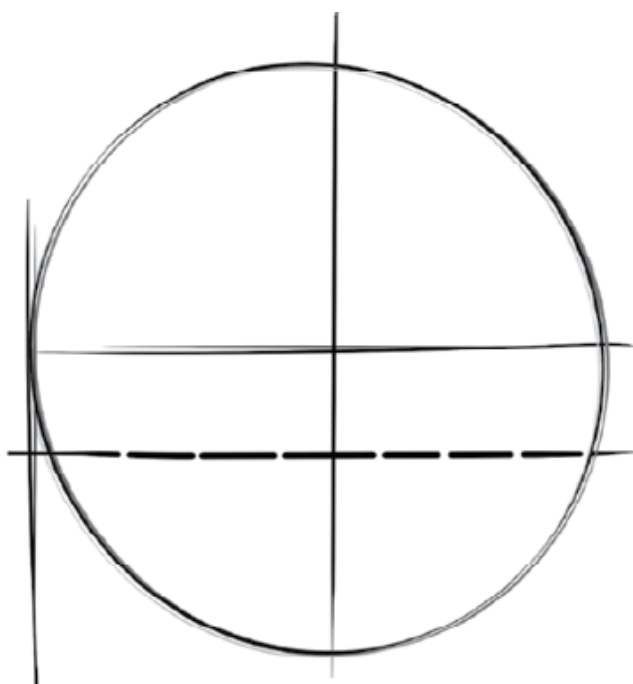
6º Passo - Primeiro, dê forma à cabeça, ao pescoço e à nuca. Faça, então, o formato do cabelo, marcando sua forma e suas mechas.



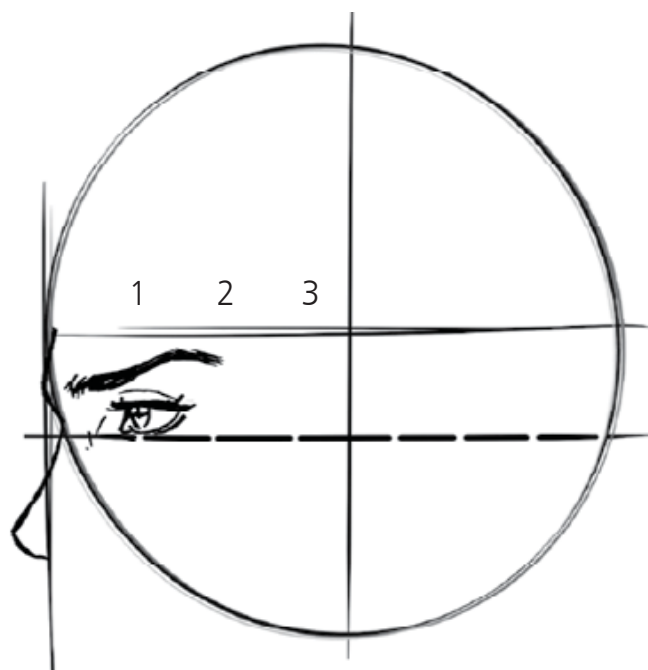
7º Passo- Após apagar as linhas de construção, termine o desenho apenas em traços de contornos. Se desejar, acrescente detalhes ou acessórios para a super-heroína.

O rosto em vista de perfil

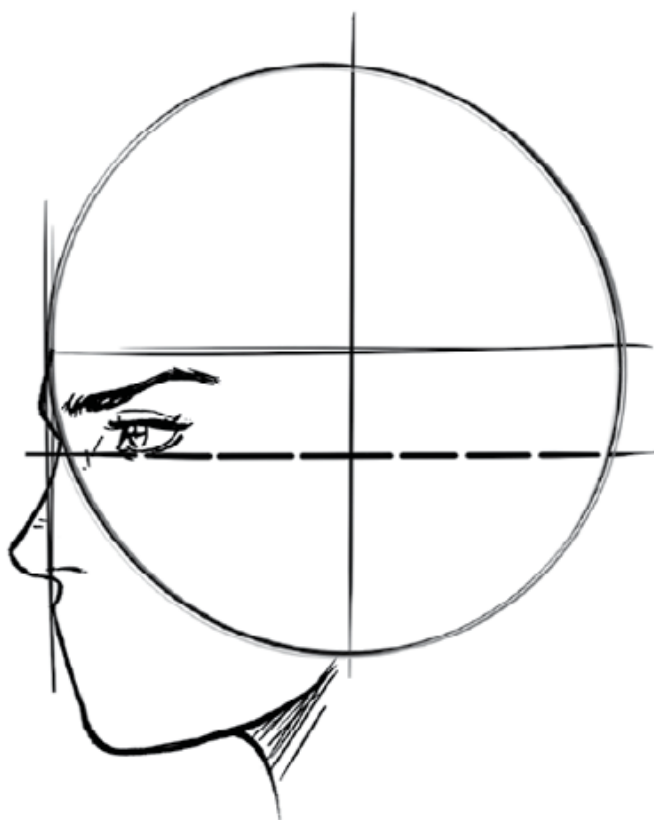
1º Passo - Comece o desenho com um círculo dividido em quatro partes iguais, marcando a metade inferior com uma linha tracejada para fazer o olho.



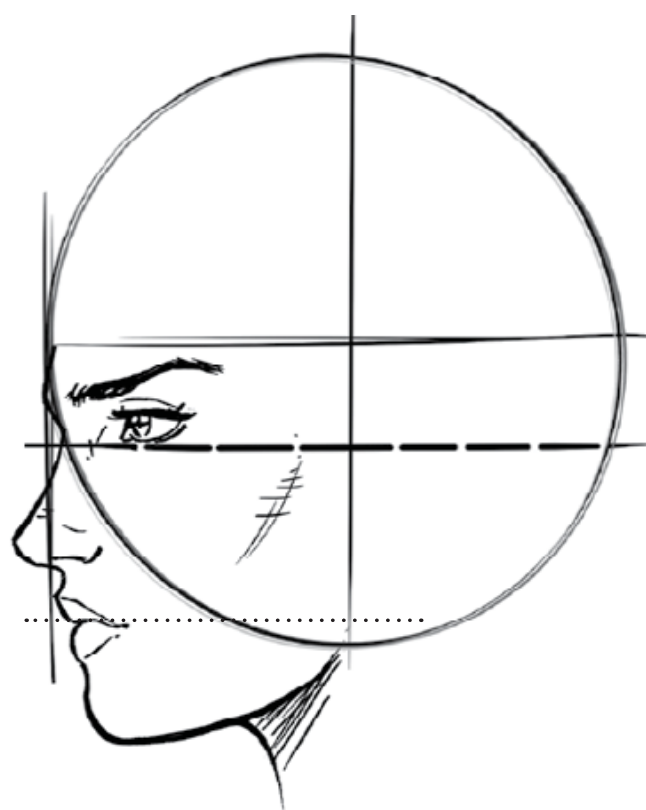
2º Passo - A linha horizontal é dividida ao meio, em três partes iguais. Leve as medidas para a linha tracejada e faça o olho na primeira parte. Trace uma linha vertical mais à frente. Com a mesma medida entre a linha horizontal e a tracejada, marque a altura do nariz. Note que a testa tem um formato triangular.



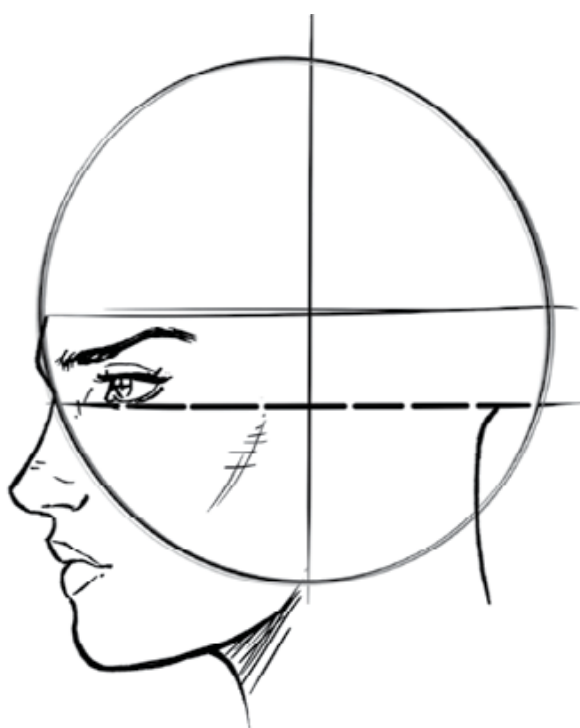
3º Passo - Com o nariz projetado para fora da linha vertical, e com a metade do círculo, faça a forma arredondada da mandíbula.



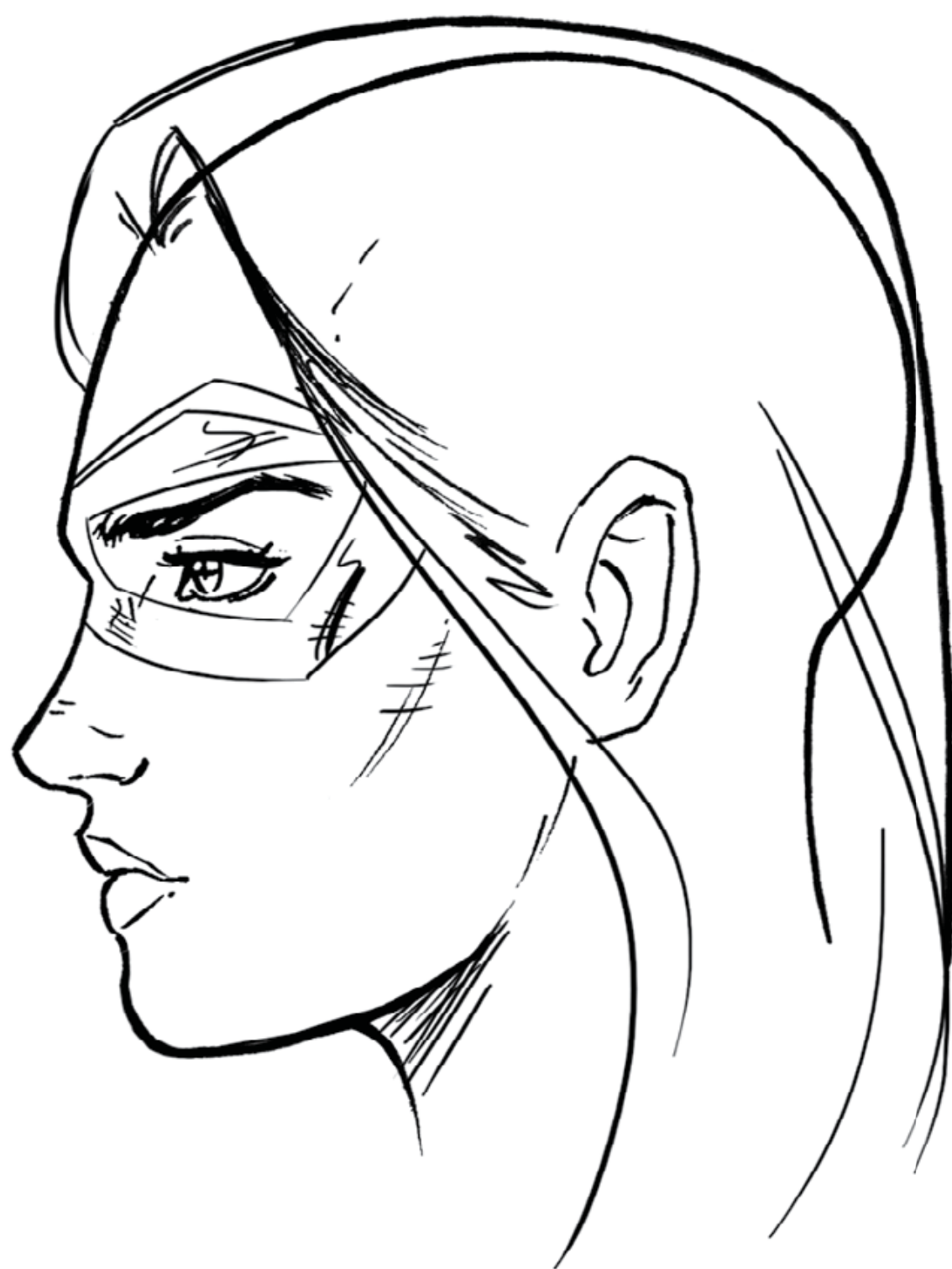
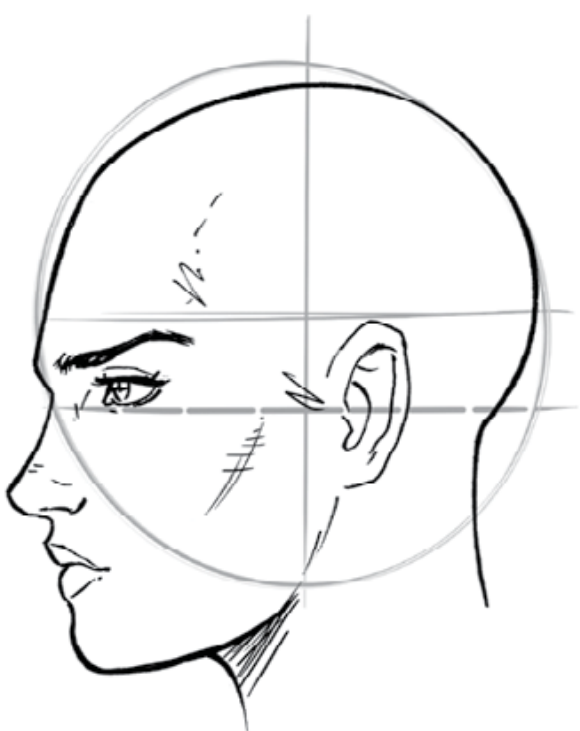
4º Passo - Logo abaixo do nariz, em forma triangular, faça o desenho da boca. Dê forma ao queixo e marque o pescoço.



Passo 5 - Desenhe a orelha na medida entre a sobrancelha e o nariz, atrás da linha vertical. Uma linha curva marca a posição da nuca.



6º Passo - Dê forma à cabeça. Para isso, inicie a forma do cabelo pela raiz até a testa. A forma deste cabelo deve estar acima da cabeça.



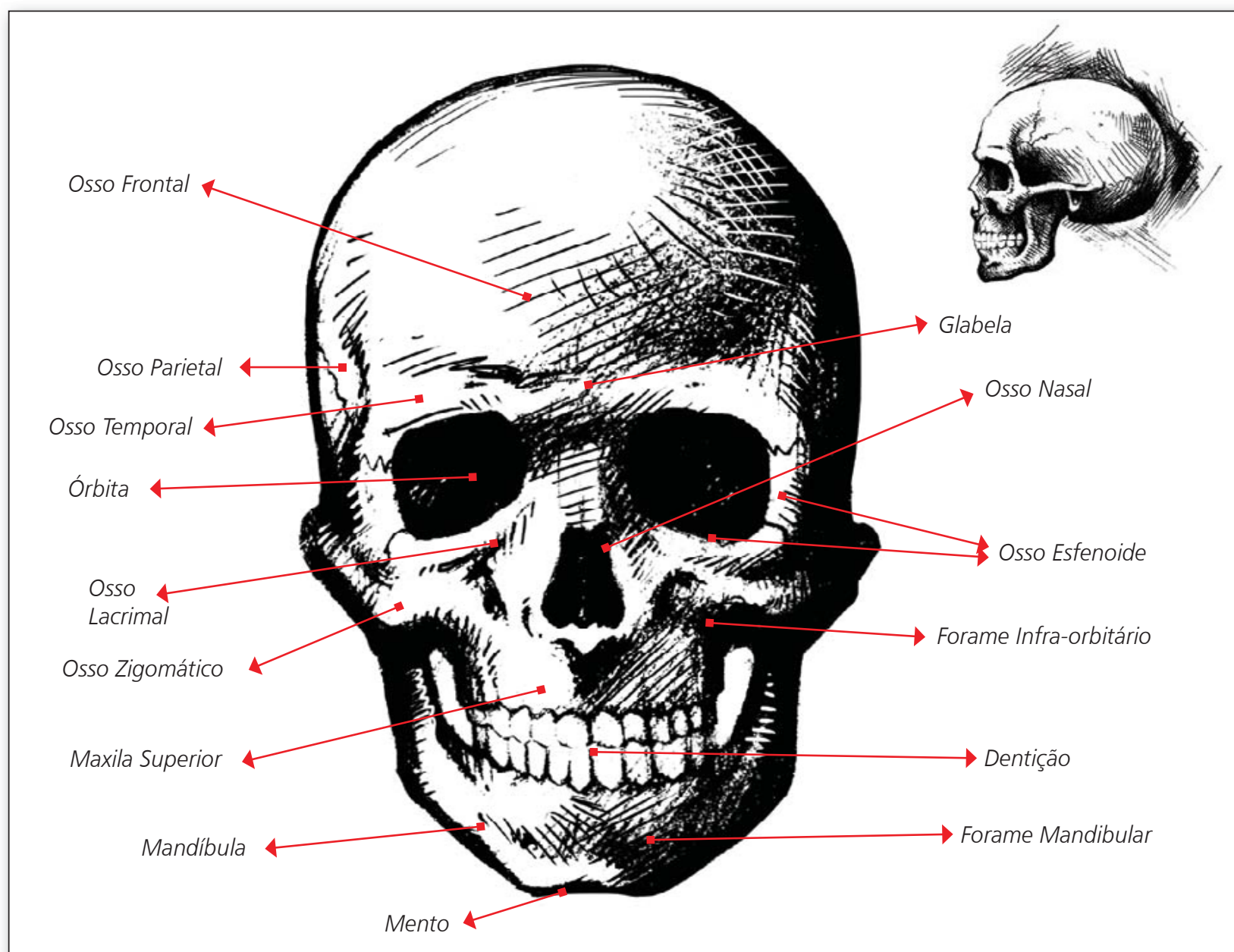
7º Passo - Apague as linhas de construção desnecessárias ao desenho e finalize-o linearmente. Marque os acessórios, se desejar.

O crânio

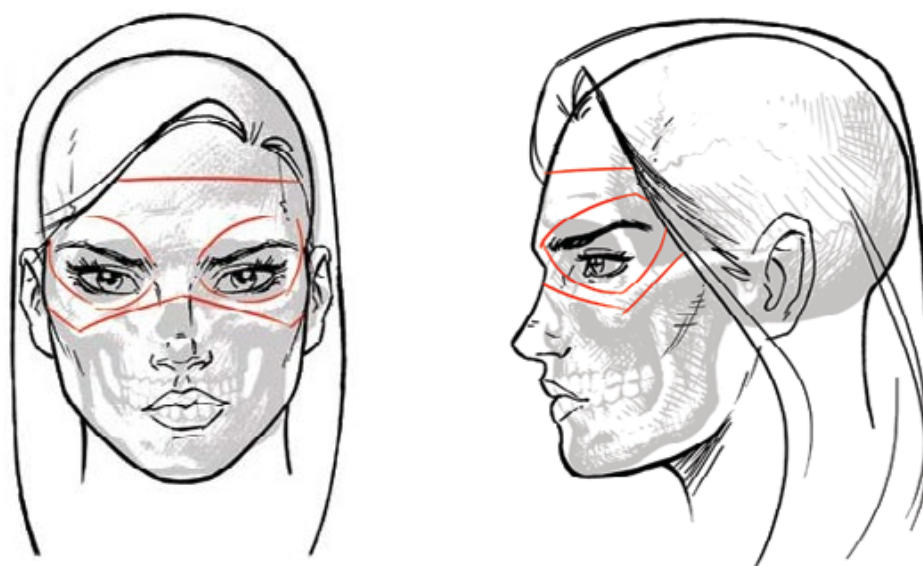
A cabeça está dividida em duas partes: o crânio e a mandíbula, que é o único osso móvel da face. É muito importante o estudo do crânio, pois o conhecimento da correta po-

sição dos ossos irá facilitar a construção do rosto. Note que o formato arredondado do topo da cabeça e os ossos que formam as maçãs do rosto se sobressaem no desenho do crânio.

Seu esquema de construção é o mesmo que o da face, onde notamos que as aberturas maiores são as que encaixam os olhos, o nariz e o vão na mandíbula.



Observe nos exemplos ao lado como se forma o rosto, sobrepondo o crânio com os elementos. Note as mudanças dos volumes que acompanham o formato do crânio.

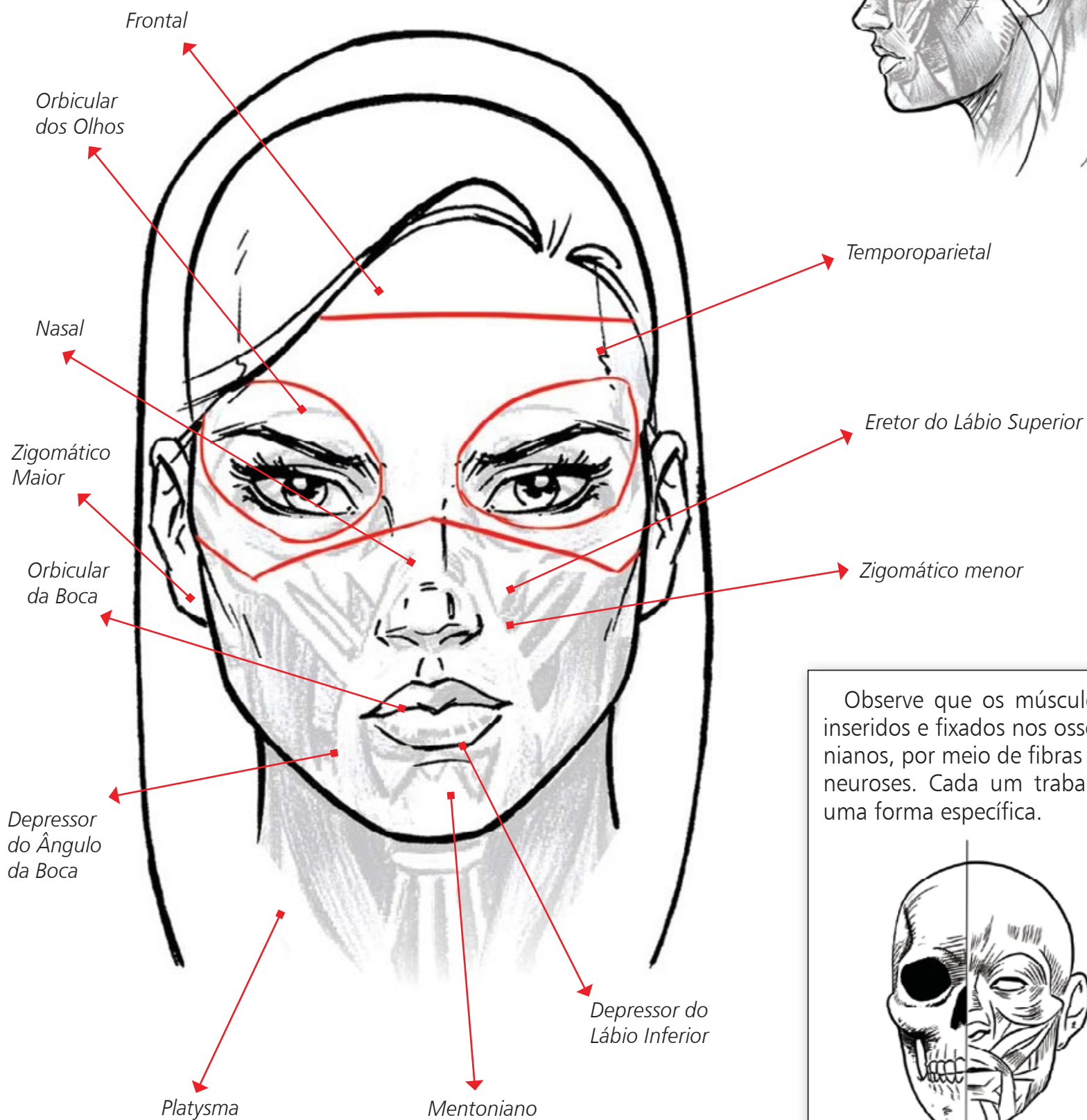


Os músculos faciais

Os músculos esqueléticos da face, além de revestir todo o crânio, são muito importantes e responsáveis por permitir que o rosto faça uma grande variedade de expressões. Os movimentos como abrir e fechar os olhos e a boca

demonstram o nosso ânimo. Isso é possível porque existem mais de 30 pequenos músculos na cabeça e no pescoço responsáveis por essas ações. Temos músculos que mantêm nossa cabeça erguida, e que abrem e fecham a mandíbula.

A estrutura muscular da cabeça



Observe que os músculos são inseridos e fixados nos ossos cranianos, por meio de fibras e aponeuroses. Cada um trabalha de uma forma específica.

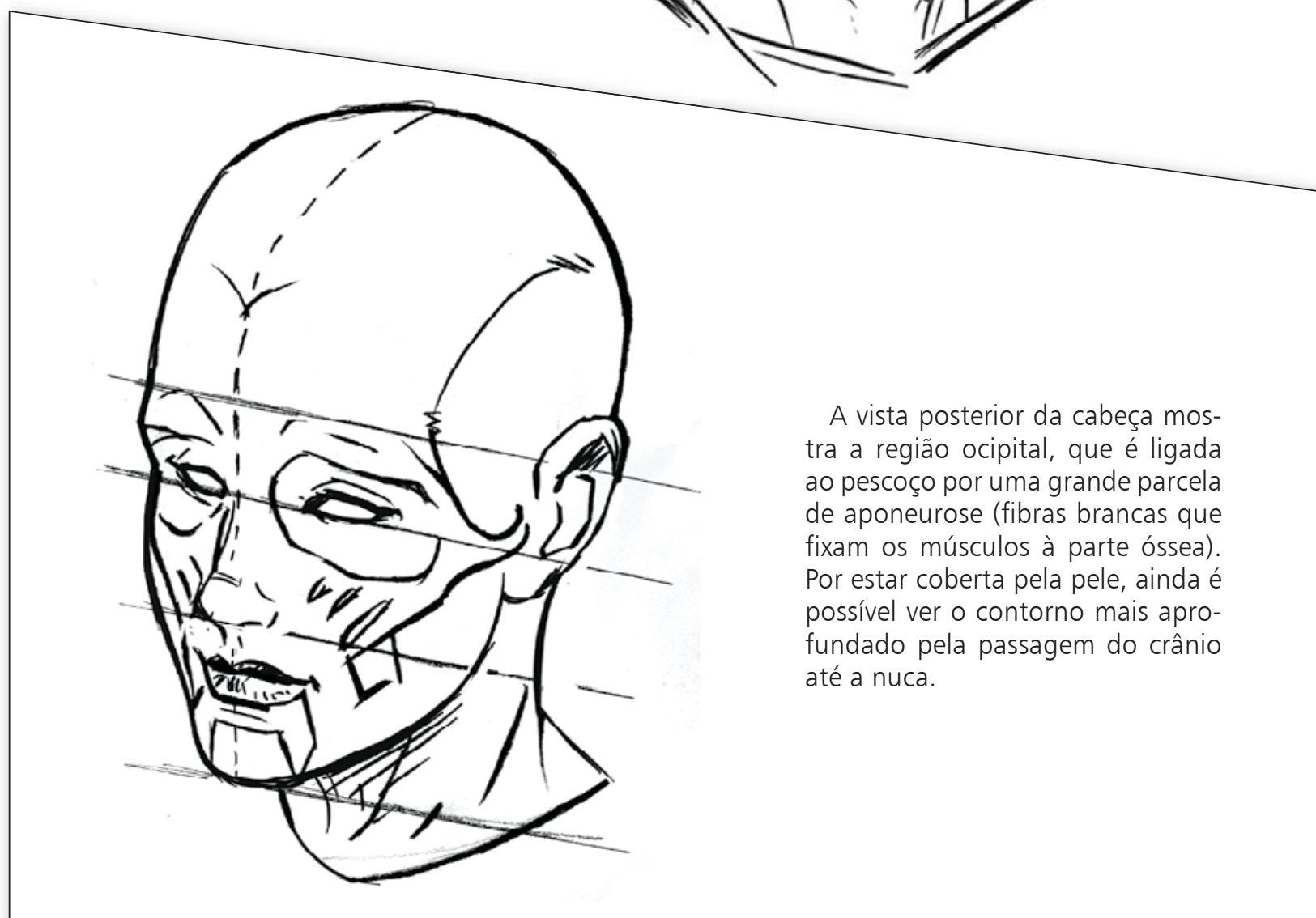
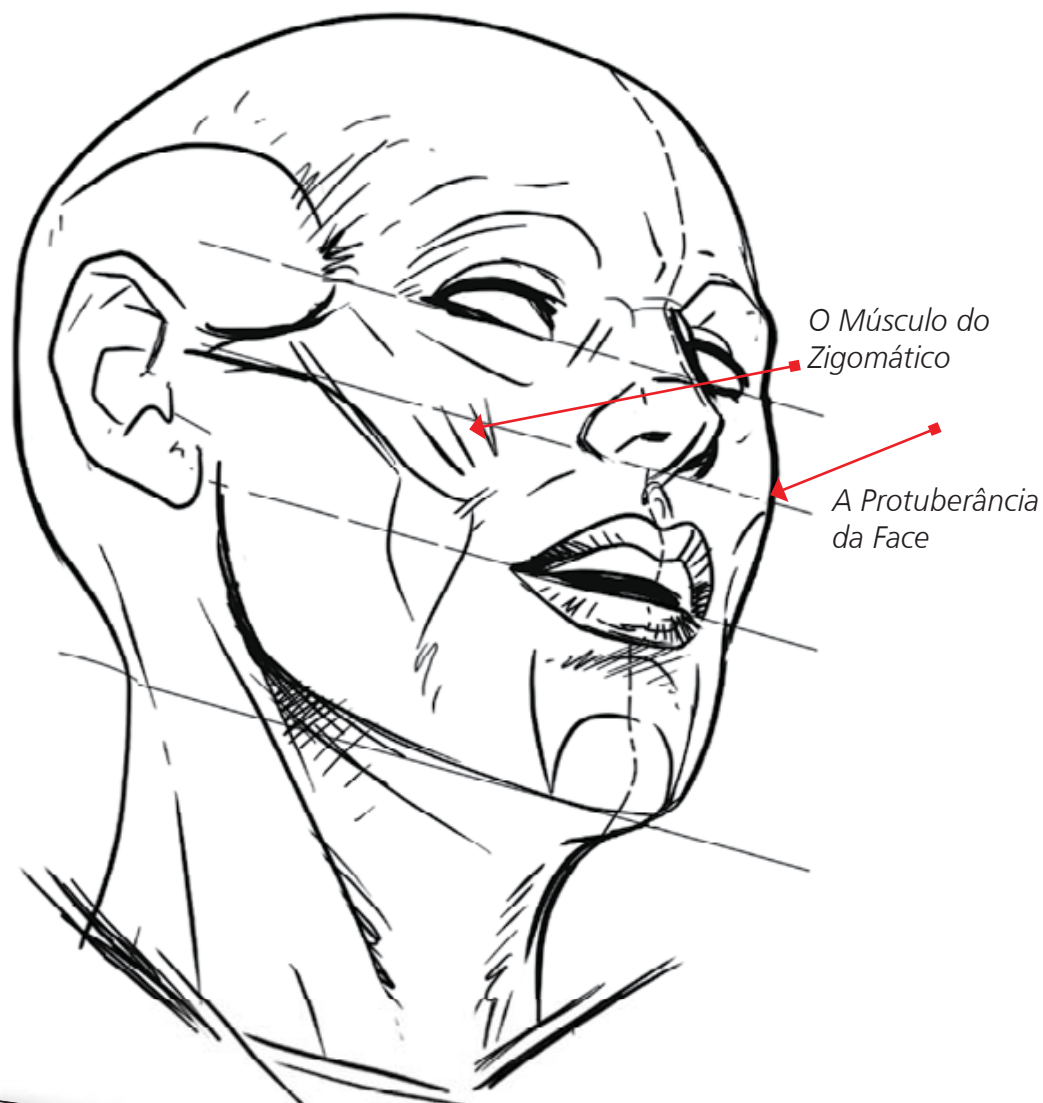


O rosto esfolado

Agora, iremos estudar como se comportam os músculos no rosto, de um modo em que deixamos de mostrar um pouco da anatomia na superfície para exibir o que está abaixo da pele.

O rosto esfolado é uma forma de estudar a função muscular no desenho, pois conseguimos ver onde os músculos ficam se descobertos, a mostrar as profundidades e protuberâncias da face.

Observe no exemplo ao lado que, na composição do músculo com a pele na região entre a face e a boca, o músculo do zigomático deixa a face mais protuberante.



A vista posterior da cabeça mostra a região occipital, que é ligada ao pescoço por uma grande parcela de aponeurose (fibras brancas que fixam os músculos à parte óssea). Por estar coberta pela pele, ainda é possível ver o contorno mais aprofundado pela passagem do crânio até a nuca.



Os músculos podem destacar as formas do rosto para um trabalho de planos e volumes.

Observe a figura e veja as formas, os volumes, as reentrâncias e os ressaltos dos músculos do rosto. Nas partes superiores, os ressaltos recebem mais a intensidade de luz, em contrapartida, as reentrâncias não recebem tanta luz. Note as fissuras e como cada uma faz um volume de diferentes formas no rosto. No desenho da face das super-heroínas, estas formas podem ser definidas pelo desenho do rosto esfolado.

A partir desta referência, procure reproduzir e criar personagens, seguindo as explicações sobre o estudo do rosto esolado.

Procure seguir de forma linear a representação dos volumes sobre a cabeça na vista do rosto esfolado em qualquer posição que ele se encontre.



Os planos faciais

Vamos começar o estudo dos planos faciais. Isso significa que vamos aprender como são feitas as divisões no rosto por meio de linhas retas, conferindo a estas formas geométricas. Assim, entenderemos as formas contidas no rosto para determinar as dimensões e superfícies de cada parte da cabeça.

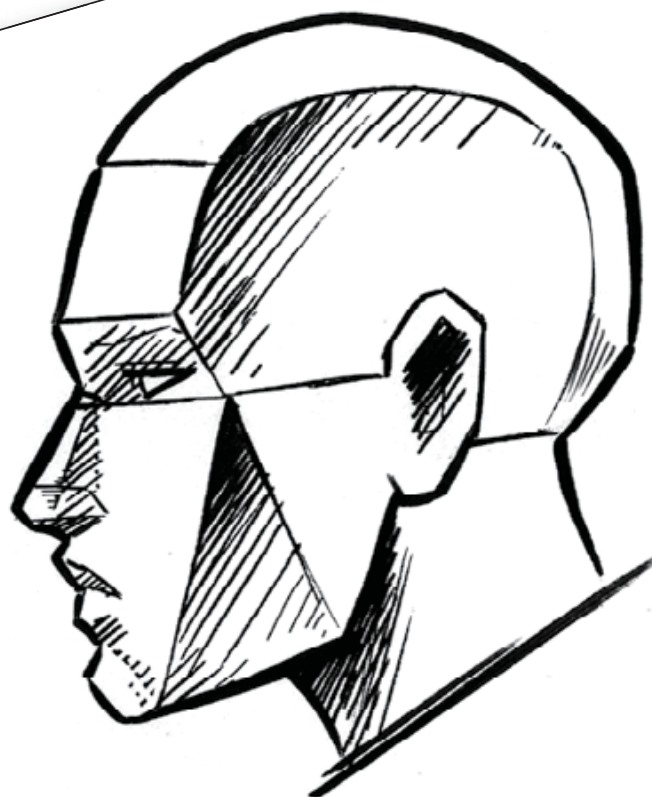
Ao desenhar o rosto de forma linear, faça a geometrização do mesmo por meio de linhas retas, determinando as partes mais altas e as que estão mais aprofundadas. Nesta geometrização, com base nas estruturas ósseo-musculares, é possível encontrar muitas formas com características quadradas, retangulares e triangulares, formando sólidos.



Por que sólidos? Todos os elementos do rosto, de alguma forma, ou se sobressaem, como o nariz, a boca e a orelha, ou se aprofundam na face, como os olhos. Mas, para se obter o volume exato, eles devem parecer tridimensionais. É por meio dos sólidos geométricos que isso é possível.



Note que no rosto visto de perfil, temos por meio das geometrizações, áreas em alto e baixo relevo. Estes sólidos definem em qual plano e forma geométrica iremos trabalhar futuramente na aplicação de sombras no rosto.

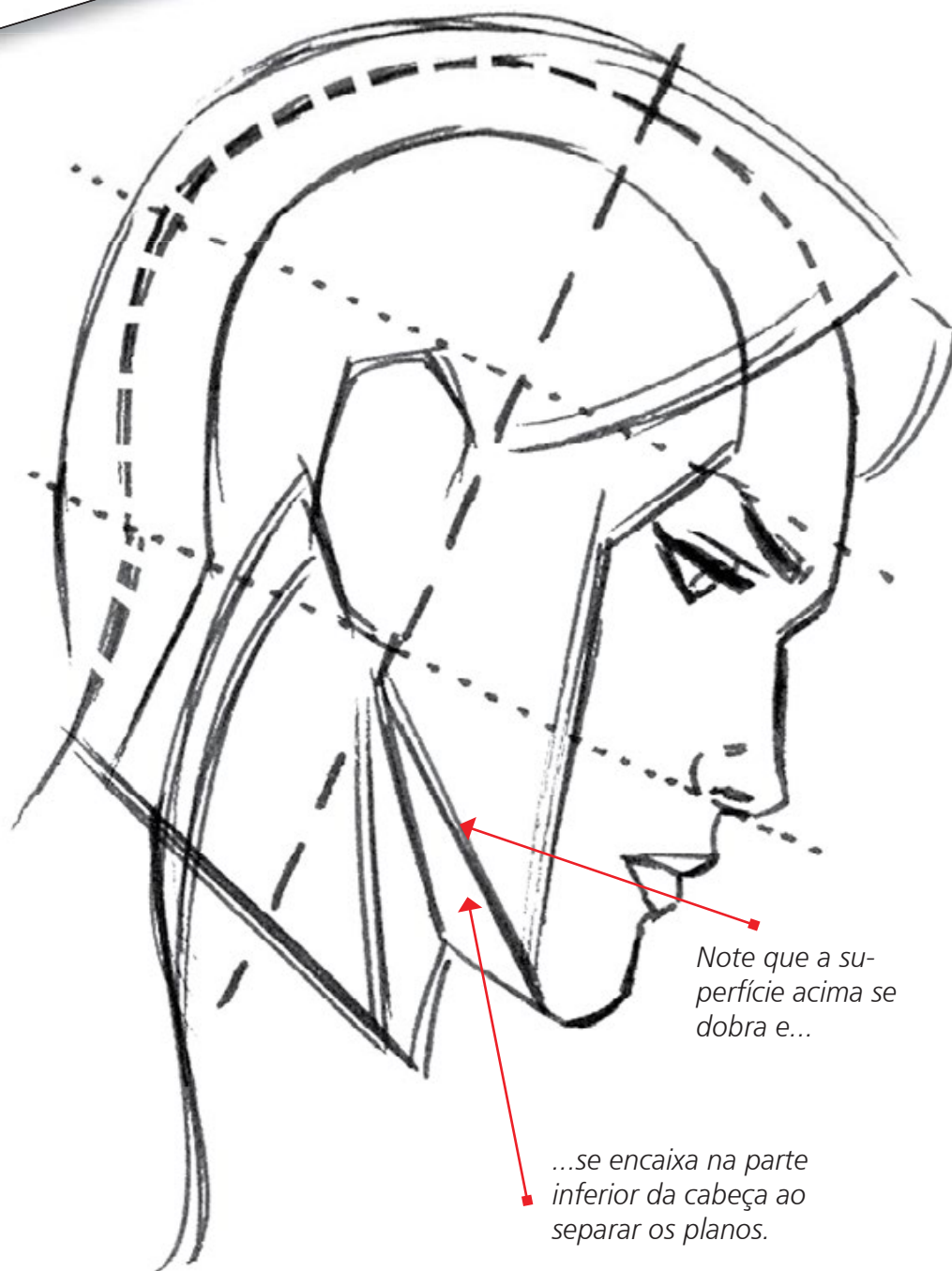




Quando a cabeça se movimenta, alterando o ângulo em que se encontra, observe os relevos que se formam a partir da lateral da cabeça. Mesmo que sua estrutura seja ovalada de modo geral, os planos parecem haver dado a forma de um diamante para este rosto. Cria-se uma superfície mais alta e, na lateral, uma profundidade. Note que abaixo da mandíbula há o aprofundamento para o interior até o pescoço em forma cilíndrica. Não obstante, o nariz parece obter a forma piramidal.

Este é um método que ensina a ver as áreas de volumes que definem o rosto, como uma espécie de dobraduras de chapas lisas que o modelam para adquirir formas mais sólidas e consistentes.

Esta modelagem é feita como encaixe do plano mais alto para o plano mais baixo.



Note que a superfície acima se dobra e...

...se encaixa na parte inferior da cabeça ao separar os planos.

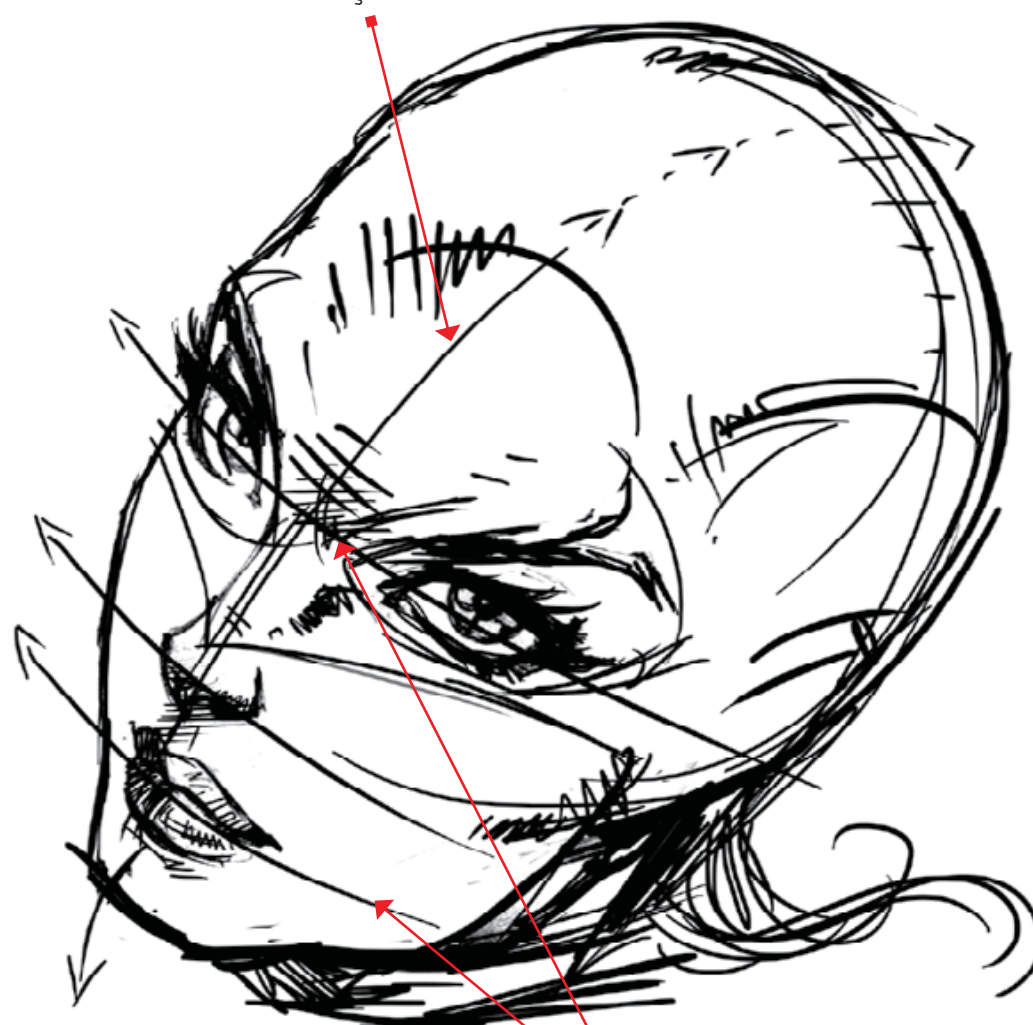
Ângulos da cabeça

Esse recurso é muito utilizado para dar maior dinamismo à personagem, pois permite diferentes e difíceis movimentos. Com isso, enfatizamos alguma ação relevante da super-heroína.

Quando for desenhar a cabeça em algum ângulo, é importante começar traçando as linhas de eixos ou uma linha central para direcionar a posição da cabeça. Importante é fazer várias formas de cabeça em esquema ovalado e proporcional, para poder localizar e direcionar os elementos do rosto. As linhas de eixos determinarão as devidas direções que o desenho requer.

Comece traçando linhas de eixo e já direcionando o posicionamento da cabeça. Como próximo passo, procure localizar os elementos do rosto proporcionalmente.

Linha de Direção da Cabeça.



Linhas de eixos horizontais movimentam o ângulo da cabeça por meio dos elementos do rosto.



Faça traços lineares e certifique-se de que todos os elementos estejam corretamente localizados e em proporção condizente.



Não importa em que ângulo o rosto é observado; de cima, de baixo, para à esquerda, olhando para cima ou para à direita, olhando para baixo. No caso da cabeça, pode-se conseguir esses resultados

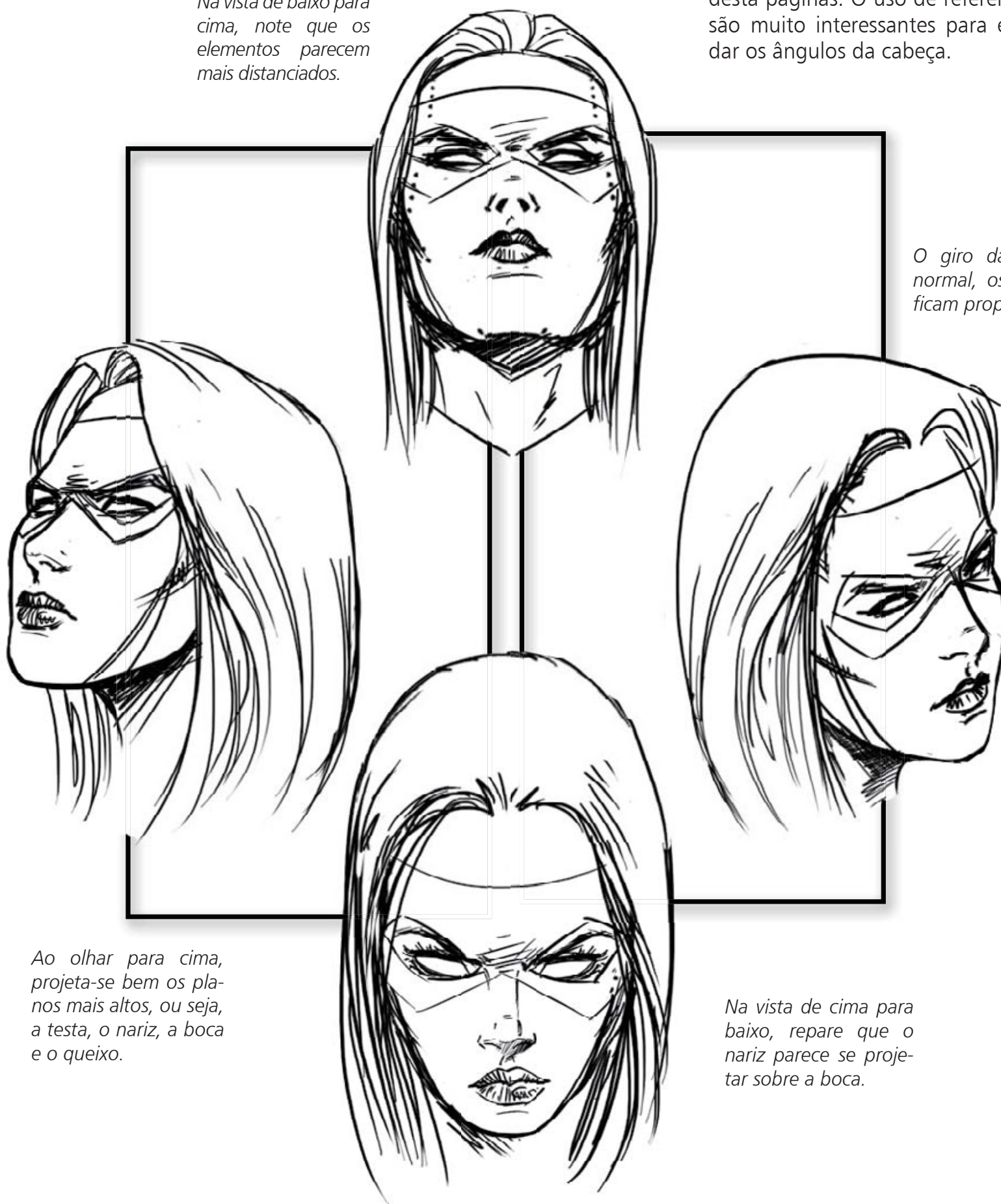
sempre por meio das linhas de direção e de eixos. Porém, algumas distâncias entre os elementos do rosto podem variar, como, por exemplo, na cabeça erguida e frontal, temos a impressão de que a boca está

mais distante do nariz. Isso ocorre pela impressão que conseguimos com o uso do ângulo na inclinação da cabeça. Esses efeitos podem variar de acordo com a posição da cabeça e seu direcionamento.

Na vista de baixo para cima, note que os elementos parecem mais distanciados.

Procure reproduzir os exemplos desta páginas. O uso de referências são muito interessantes para estudar os ângulos da cabeça.

O giro da cabeça é normal, os elementos ficam proporcionais.



Ao olhar para cima, projeta-se bem os planos mais altos, ou seja, a testa, o nariz, a boca e o queixo.

Na vista de cima para baixo, repare que o nariz parece se projetar sobre a boca.

Luz e sombra

A continuar o estudo da anatomia a partir dos planos, devemos seguir suas marcações para facilitar a aplicação do efeito de luz e sombra. Vamos começar a ver como isso funciona, pois é um recurso muito utilizado em HQs.

Existem dois tipos de luzes: a luz natural (do Sol) e a artificial, obtida por meio de lâmpadas e velas, por exemplo. Há a luz plena ou direta, que vem da emissão do foco de luz e está no objeto, e a refletida, que passa por um corpo, incide em um plano e retorna ao corpo iluminado.

Também há dois tipos de sombras: a sombra própria, que está no corpo, e a sombra projetada, que marca a silhueta ou a forma deste corpo em outras superfícies.

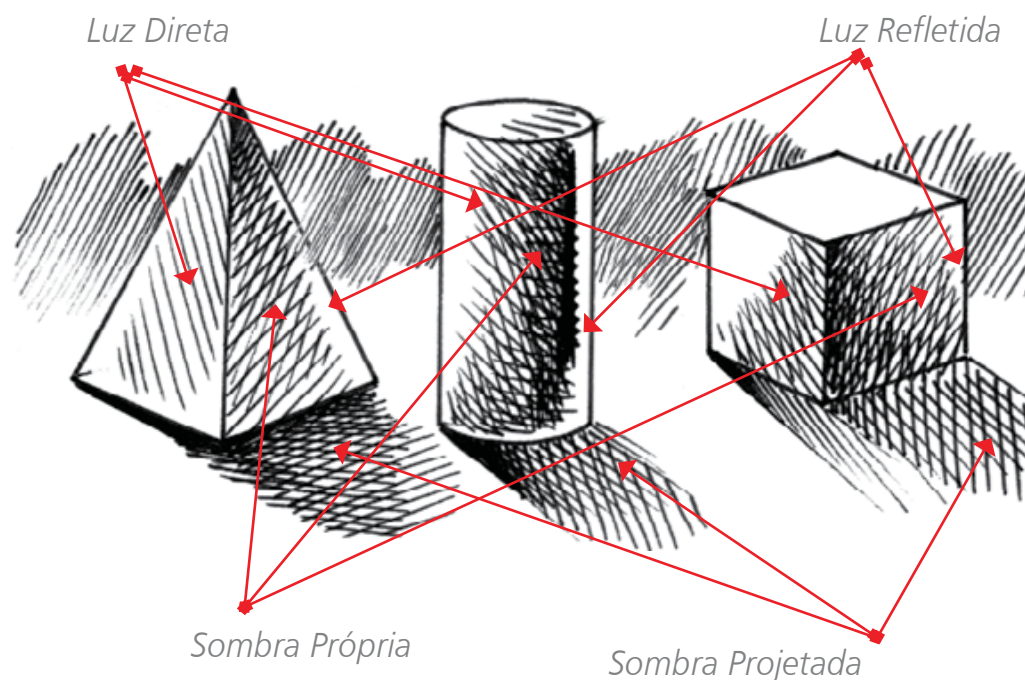


No exemplo acima, observamos a variação de planos e volumes feitos com o jogo de luz e sombra. A luz atua sobre o rosto ou a cabeça da mesma maneira que sobre qualquer corpo ou objeto.

A correta aplicação



A luz se projeta sobre os objetos, iluminando-os na seguinte ordem: luz plena, sombra clara, sombra a meio-tom, sombra escura e luz refletida.



Na sombra projetada ocorre o efeito contrário, iniciando pela mais escura. Depois vem a luz refletida no objeto e a luz re-refletida na sombra projetada.

Observe a direção do foco de luz. Nesta posição, com a modelo de frente, a sombra fica na lateral da cabeça. Ao mudar a direção da cabeça para perfil, a sombra pode ficar na frente do rosto da super-heroína.





Com a aplicação de hachuras para sombrear o desenho, temos uma caracterização diferente, na qual a personagem conta com maior destaque.

Acessórios podem interferir na aplicação da luz e também da sombra, como, por exemplo, o chapéu se projetando sobre a face e tornando a área se mais escura. O mesmo pode acontecer com corpos ou objetos, mesmo que em pequena distância.

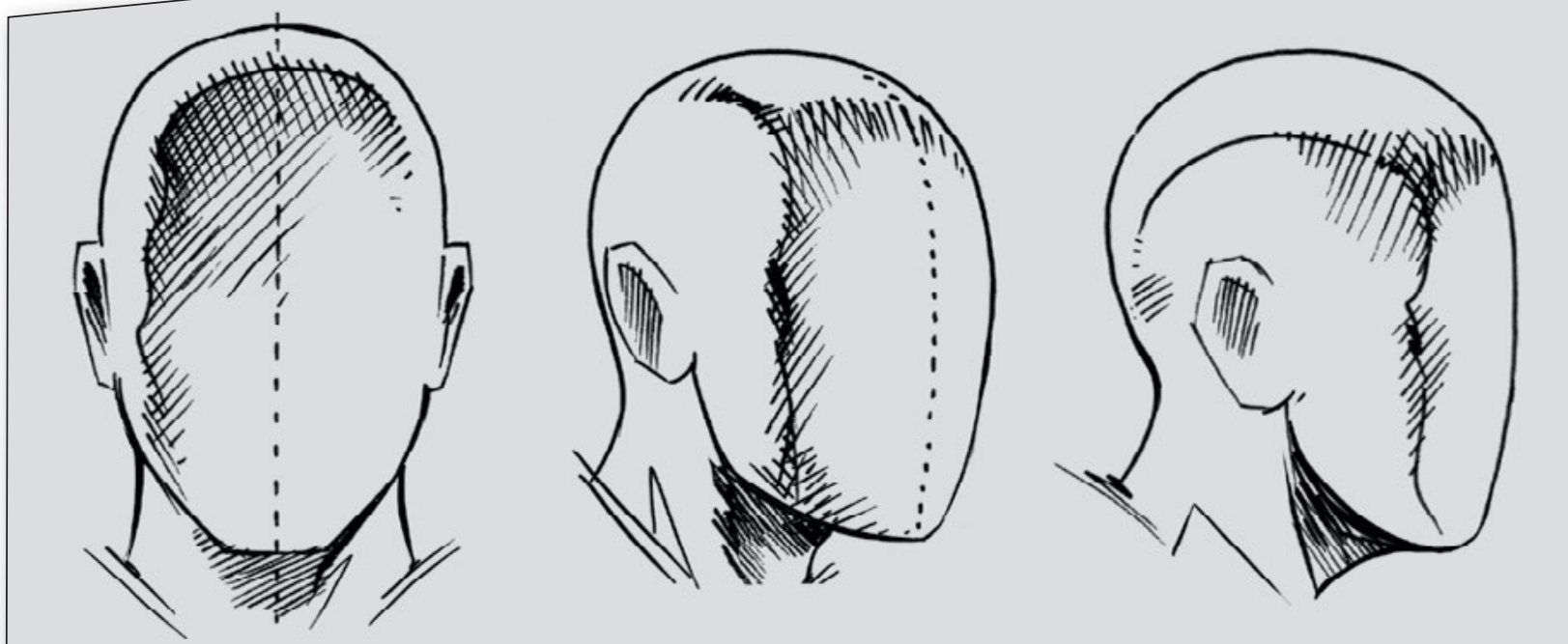
Note que a luz exposta acima da cabeça da personagem ilumina a parte frontal do rosto, e a variação da técnica de hachuras provoca efeitos muito interessantes para ela.

Observe outras variações da aplicação de luz e sombra nos rostos e note que a figura parece se modificar. Essa é uma excelente ferramenta para dar um aspecto de mistério para a personagem e valorizar muito o desenho.



Sombreando o rosto

Agora, vamos começar a fazer o sombreado da cabeça. O mais importante é definir a correta iluminação para ela e colocar todas as sombras em seus devidos lugares.



Exemplos:



Rosto frontal - A luz está no lado esquerdo da face, contudo, no lado oposto, onde deveria haver apenas sombras, nota-se a presença de uma luz, ou seja, a luz refletida ou contraluz para o contraste mais impactante.



Rosto 3/4 - A luz continua do lado esquerdo da cabeça e o efeito da contraluz na parte lateral direita da cabeça faz um jogo de contraste interessante ao desenho.



Rosto perfil - O perfil ficou mais sombreado nas linhas dos planos, mostrando que a luz agora está à direita, porém, o efeito da contraluz na mandíbula ainda pode ser observado.

Veja algumas dicas para ter um bom desenho do rosto de super-heroína.

01 - Faça sempre as linhas de eixo ou direcionamento para o ângulo cabeça.

02 - O formato da cabeça e a colocação dos elementos devem estar corretamente marcados.

03 - A divisão da face em planos retilíneos e achatados.

04 - Note a colocação da luz.

05 - Trabalhe o sombreamento, respeitando as áreas claras e escuras.

06 - Trabalhe contraluz para impactar.

07 - Note a contraluz como a reflexão da luz sobre algum plano.



Luz a 45° acima e à direita da face.



Luz totalmente à esquerda.



Luz acima e na parte posterior da face.

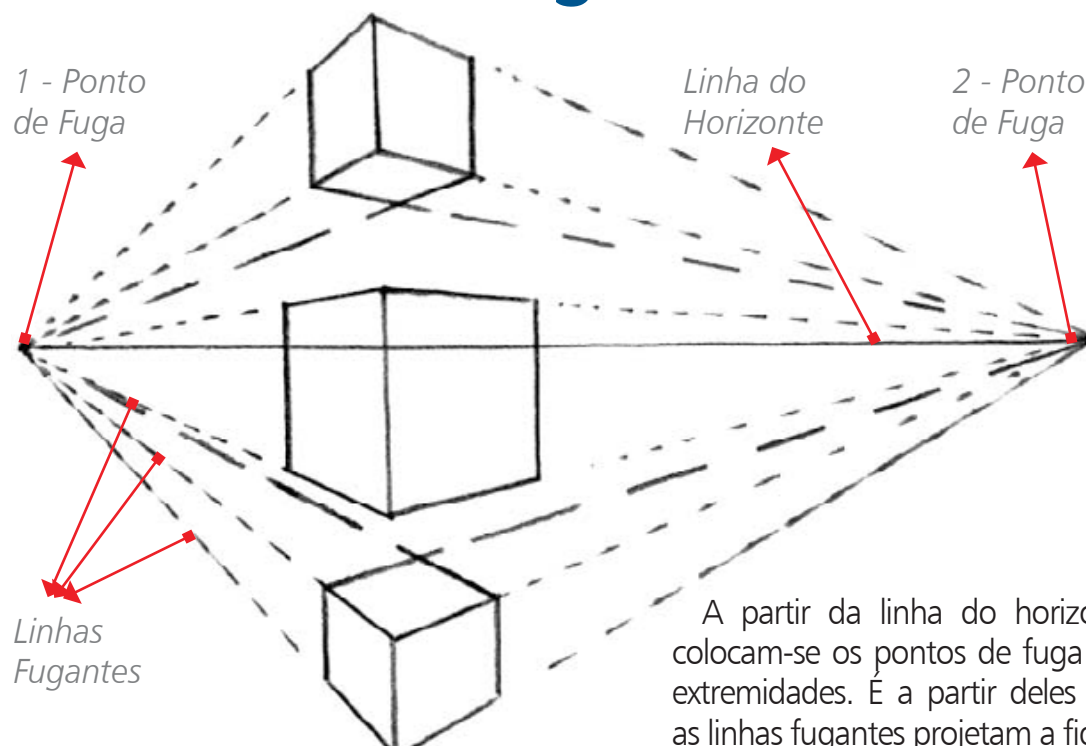


Luz a 45° acima e à frente da face.

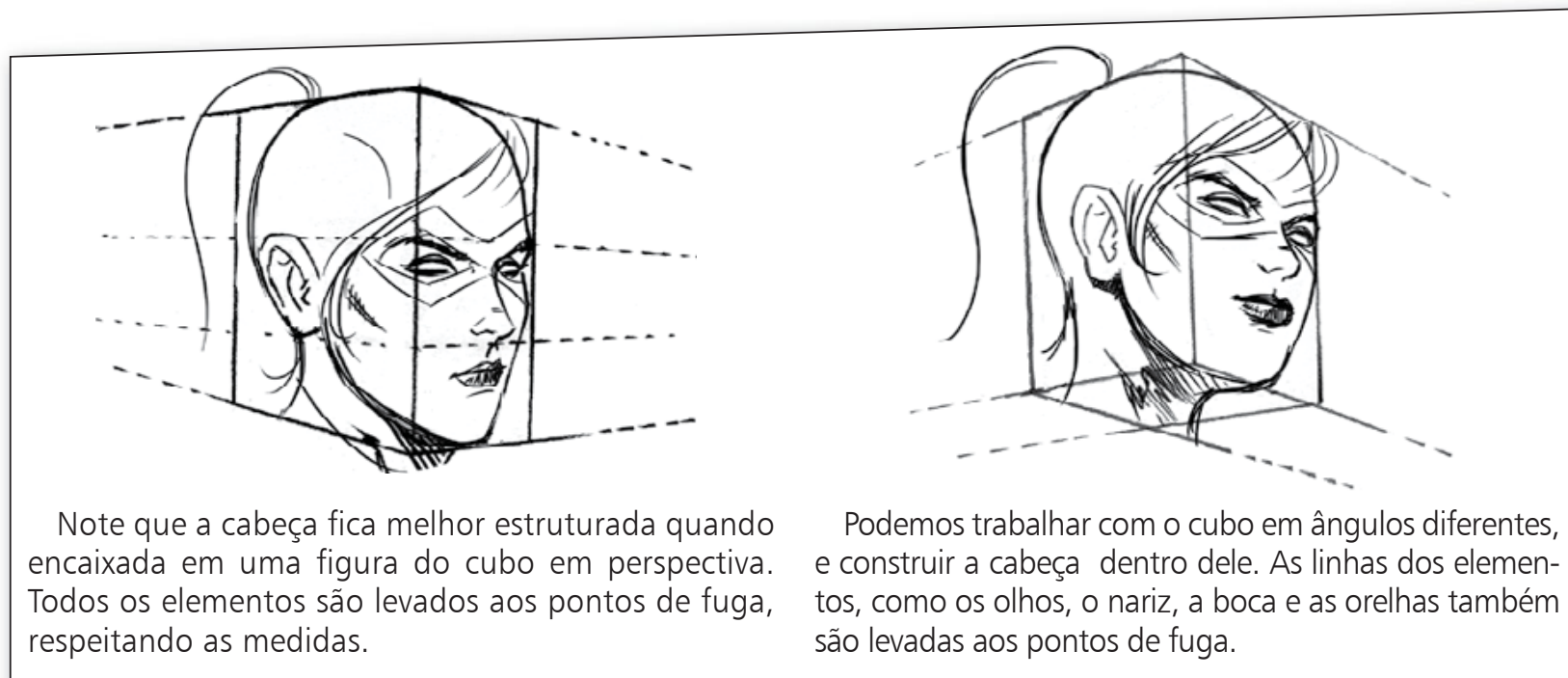
Procure estudar e fazer os exemplos para treinar a aplicação de luz e sombra.

A perspectiva da cabeça

Os sólidos geométricos são essenciais para desenhar um rosto em perspectiva cônica. O uso das linhas de direcionamento fazem com que o rosto fique mais interessante. Vamos entender como funciona esse processo, pois a perspectiva é responsável pelo efeito quadrimensional no desenho, e, com ela, podemos ver a figura em quatro direções: quanto à altura, à largura, ao comprimento e à profundidade da cabeça. De um modo simplificado, a linha do horizonte fica na altura dos olhos, os pontos de fuga seguem a direção do olhar e as linhas fugantes constroem a imagem.

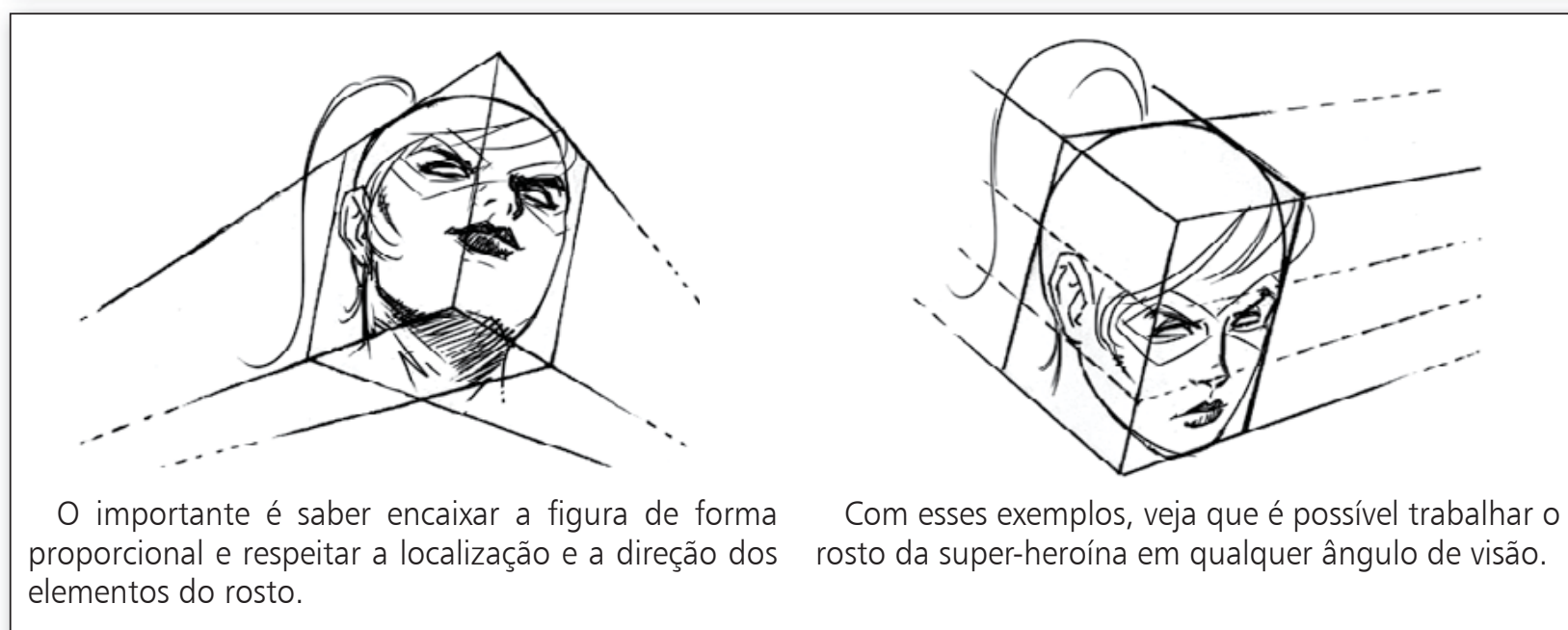


A partir da linha do horizonte colocam-se os pontos de fuga nas extremidades. É a partir deles que as linhas fugantes projetam a figura pelas arestas.



Note que a cabeça fica melhor estruturada quando encaixada em uma figura do cubo em perspectiva. Todos os elementos são levados aos pontos de fuga, respeitando as medidas.

Podemos trabalhar com o cubo em ângulos diferentes, e construir a cabeça dentro dele. As linhas dos elementos, como os olhos, o nariz, a boca e as orelhas também são levadas aos pontos de fuga.



O importante é saber encaixar a figura de forma proporcional e respeitar a localização e a direção dos elementos do rosto.

Com esses exemplos, veja que é possível trabalhar o rosto da super-heróia em qualquer ângulo de visão.

As expressões faciais

As super-heroínas demonstram bem o estado de ânimo, e, por isso, é muito importante saber desenhar suas expressões, pois elas transmitem tanto o humor como a personalidade da super-heroína. Existe uma variedade de expressões, e tudo o que temos que trabalhar são elementos como os olhos, a boca e os sulcos faciais, para mostrar o que se passa com a personagem.

BEM-MARCADO



MOVIMENTOS DA SOBRANCELHA



MOVIMENTO DAS PÁLPEBRAS



Olhos

São os primeiros elementos do rosto em conjunto com as pálpebras e as sobrancelhas que revelam os sentimentos e o estado de ânimo da personagem.

Boca

Os movimentos labiais também trabalham em conjunto com os músculos da face, com contração e relaxamento, até dos sulcos alares. Estes caracterizam as diferentes expressões faciais.



Exemplos de expressões:

Raiva



As sobrancelhas são dirigidas para o centro da face, semicerrando os olhos. A boca fica distorcida.

Alegria



As sobrancelhas se dirigem para o alto da cabeça e os olhos se abrem. A boca tem na linha interlabial uma leve curvatura para cima.

Melancolia



As sobrancelhas se dirigem para o lado da cabeça e os olhos se fecham. Os lábios curvam-se para baixo.

As três expressões básicas mais importantes são: alegria, fúria e dor. Procure estudar os sinais gráficos externos atentamente, pois serão muito utilizados nesse tipo de desenho.

Alegria - Essa expressão tem como característica a expansão dos músculos eretores da face. Nota-se que os olhos se arregalam e as sobrancelhas se erguem para o alto da cabeça. A linha da boca fica curvada para cima. Em gargalhadas, linhas dos sulcos alares reforçam a expressão.



Ira - É uma expressão muito usada pelas super-heroínas e, principalmente, pelos seus inimigos. É forte e movimenta muitos músculos faciais, que acabam se deslocando para o centro da cabeça com uma inclinação oblíqua para baixo.



Medo - Esta expressão faz os músculos levarem toda a fisionomia da super-heroína para cima e para os lados. Assim, representa-se o sentimento de medo, onde os cantos dos olhos, os sulcos alares e as comissuras do lábio são direcionados para baixo. A boca fica levemente aberta.

Dor - Esta expressão faz os músculos levarem toda a fisionomia da super-heroína a se contorcer, passando o sentimento de dor. Olhos, nariz e boca ficam distorcidos e repuxados para um dos lados da cabeça.





Anatomia **Proporções** **ideais** **do corpo**

É difícil desenhar uma super-heroína sem saber desenhar a anatomia humana, já que, sem esse conhecimento, não é possível inserir as proporções ideais de seu corpo.

Neste capítulo, vamos tratar de proporções, sendo que há grandes diferenças entre um exemplo e outro. Na questão de relação de postura, a figura dessa personagem deve ser mais imponente, destacando-se da mulher normal. Como tudo (ou quase tudo) o que a super-heroína faz está acima dos padrões e níveis de normalidade, sua figura se destaca em posições mais simples.

Observação: Uma pessoa de estatura normal pode ser representada com 7 1/2 cabeças a 8 cabeças de altura. A atleta, a partir de 8 a 8 1/2 cabeças de altura.

As super-heroínas podem sofrer uma variação entre 8 a 10 cabeças para representar a estatura.



Corpo frontal

Super-heroínas clássicas, como a Mulher Maravilha, têm as proporções anatômicas maiores, até mesmo, do que as das atletas olímpicas. Seus músculos são mais definidos e sua aparência é sempre muito saudável e imponente.

1º Passo - Começamos o desenho pela construção da cabeça, que será utilizada como unidade de medida para o corpo. Mantenha a linha vertical do rosto para proporcionar o corpo em oito cabeças de altura.



2º Passo - Alongue a linha vertical e marque um total de oito cabeças de altura.

1ª Cabeça - Desenhe o rosto.

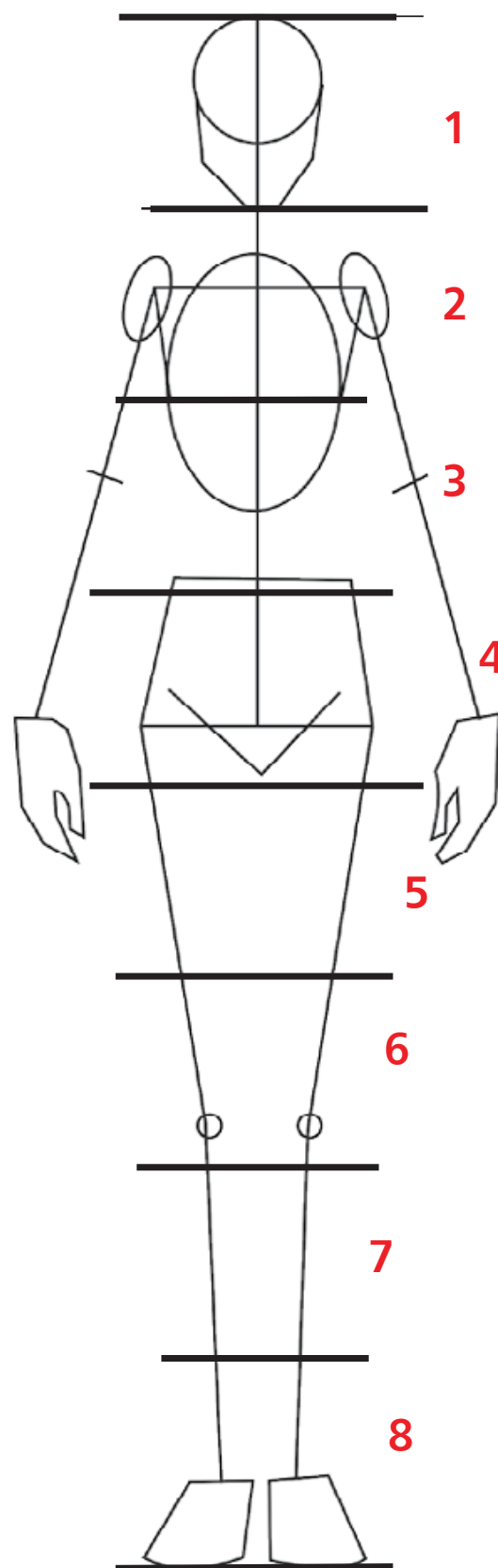
2ª Cabeça - Onde fica a linha do pescoço. Em sua metade, marque a largura do corpo, cuja medida é de duas cabeças na posição horizontal. Aqui ficam os ombros elípticos e o peito mais estreito, que é feito com um triângulo/retângulo.

3ª Cabeça - Da metade da segunda cabeça até a metade da terceira cabeça fica a caixa torácica feita com uma forma oval; os braços são feitos com uma linha e os cotovelos, também em sua metade, com pequenos círculos.

4ª Cabeça - Na quarta cabeça fica o quadril, um triângulo/retângulo mais largo, e o tórax. As linhas dos antebraços e dos pulsos apoiam-se sobre a linha do púbis marcado em "V", e o início das coxas.

5ª Cabeça - Na quinta parte ficam as coxas, com linhas que vão até a metade da sexta cabeça. As mãos ao lado do corpo vão até quase a metade das coxas.

6ª Cabeça - Ocorre o prolongamento das coxas até a metade. Neste ponto

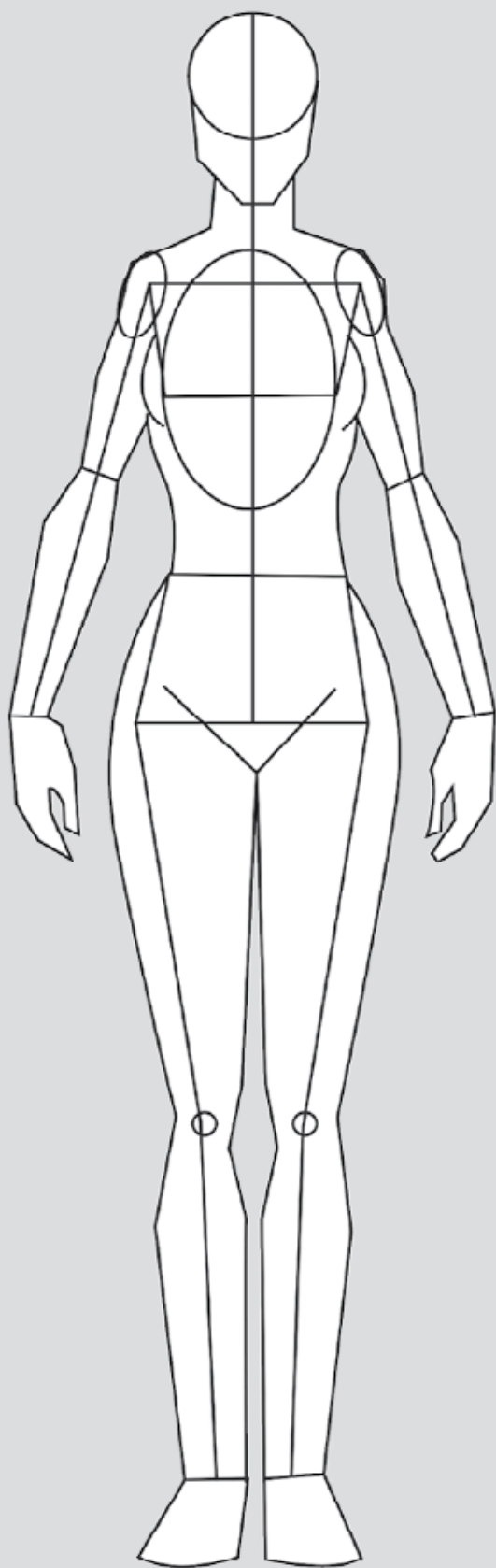


também se inicia a marcação dos joelhos com pequenos círculos.

7ª Cabeça - A partir dos joelhos ficam as linhas para as pernas.

8ª Cabeça - Na oitava cabeça fica o fim das pernas, os tornozelos e os pés em forma quadrada.

3º Passo - Depois do esquema aramado, faça a construção simplificada do corpo por formas geométricas, como um cilindro para o pescoço e para os braços, cones para os antebraços, dois círculos para os seios e ovais para as coxas e pernas. As formas geométricas ajudam a compreender os volumes do tronco e dos membros do personagem. Linhas curvadas formam a cintura do manequim.



4º Passo - O detalhamento faz a personagem mais realista. No tórax, todos os músculos e os seios fazem a conotação do feminino. Trabalhe na musculatura dos braços, antebraços e na forma das mãos, delineando os dedos. Faça as curvas da cintura para o aspecto feminino. As coxas, apesar dos músculos, são mais roliças. Traços marcam os joelhos, as pernas são torneadas e os pés, pequenos e delicados. Apague as linhas desnecessárias, reforce os contornos e deixe, por enquanto, o desenho linear.

Corpo 3/4

1º Passo - Comece o desenho pela cabeça para encontrar a proporção da altura. Abaixo dela, repita mais sete vezes sua medida. Faça duas linhas, uma vertical para o equilíbrio do corpo, e outra curvada para a direcionamento da cabeça.



2º Passo - Desenhe as marcações com linhas e figuras geométricas, observando que estamos fazendo uma figura em posição de 3/4.

1ª Cabeça - Desenhe o rosto.

2ª Cabeça - Faça a linha do pescoço. Em sua metade, marque a largura do corpo, cuja a medida é de uma vez e meia a cabeça na posição horizontal. Neste ponto ficam os ombros elípticos e o peito, mais estreito, com um triângulo/retângulo.

3ª Cabeça - Da metade da segunda cabeça até a metade da terceira cabeça fica a caixa torácica, feita com uma forma oval. Entre a segunda e terceira cabeça, marque os seios, os braços, com uma linha, e os cotovelos, também em sua metade, com pequenos círculos.

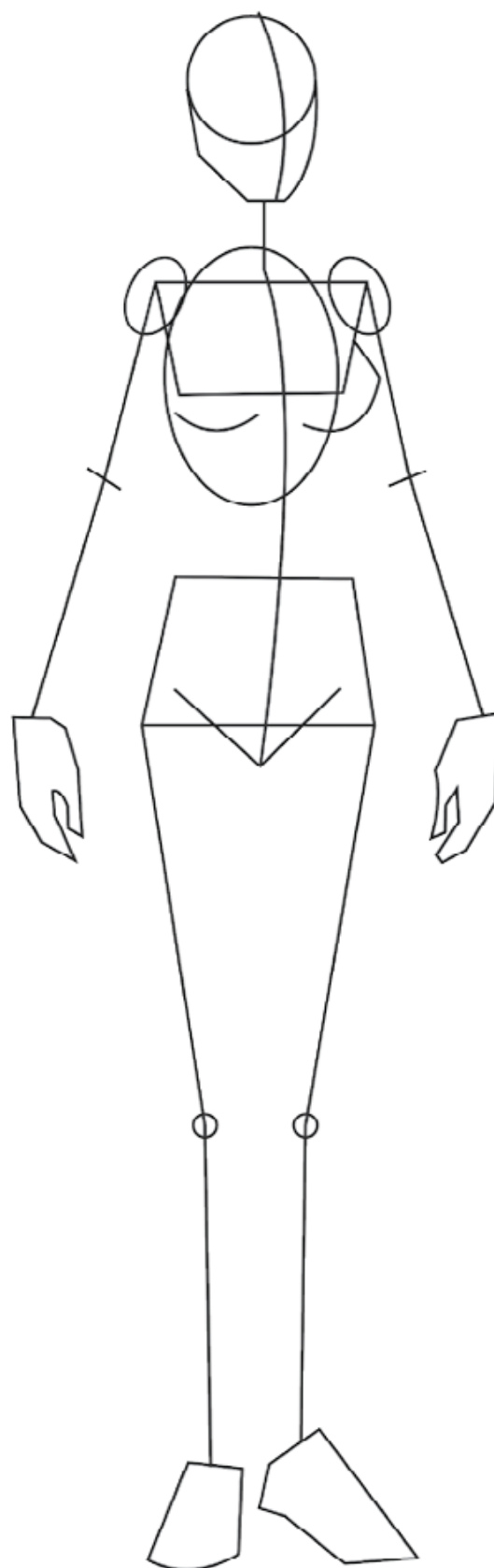
4ª Cabeça - Aqui fica o quadril, formado por um triângulo/retângulo mais largo que o tórax. As linhas dos antebraços e dos pulsos apoiam-se sobre a linha do púbis marcado em "V", e o início das coxas.

5ª Cabeça - Na quinta parte ficam as coxas com linhas que vão até a metade da sexta cabeça. As mãos ao lado do corpo vão até quase a metade das coxas.

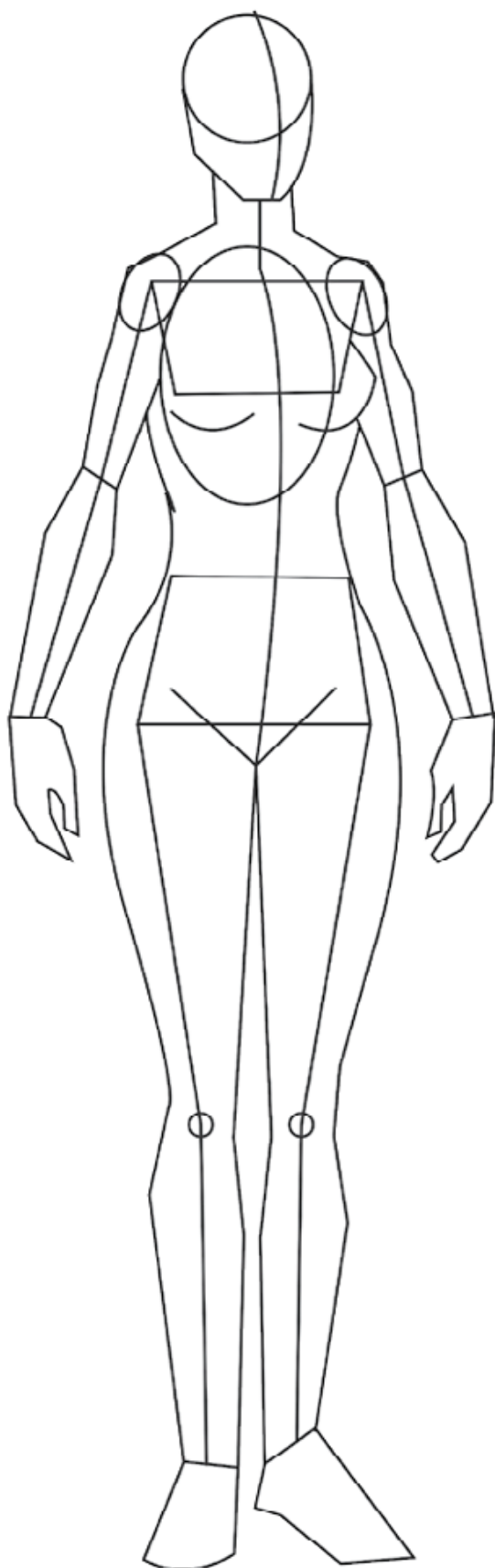
6ª Cabeça - Ocorre o prolongamento das coxas até a metade, onde se inicia a marcação dos joelhos com pequenos círculos.

7ª Cabeça - A partir dos joelhos ficam as linhas para as pernas.

8ª Cabeça - Na oitava cabeça fica o fim das pernas, os tornozelos e os pés; um em forma quadrada e outro em forma triangular.



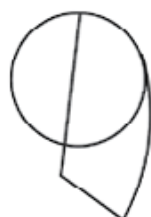
3º Passo - Após haver feito o esquema do armado, faça a construção simplificada do corpo em 3/4, também por formas geométricas, como cilindro para o pescoço e os braços, cones para os antebraços, um círculo e um triângulo para os seios e linhas curvadas para a cintura. Formas ovais marcam as coxas e pernas.



4º Passo - Para deixar a personagem mais realista, defina melhor os elementos do rosto. No tórax, todos os músculos e os seios fazem transparecer o gênero feminino. Trabalhe na musculatura dos braços, antebraços e a forma das mãos, marcando cada dedo. Acentue as curvas da cintura para o aspecto feminino. As coxas apresentam-se mais roliças que as masculinas. Traços marcam os joelhos. Mantenha as pernas torneadas e os pés pequenos e delicados. Apague as linhas do esquema e deixe o desenho em traço linear.

Corpo de perfil

1º Passo - Inicie o desenho pela cabeça da figura humana de perfil e ache sua proporção. Abaixo dela, repita mais sete vezes esta medida, pois sua altura será de oito cabeças.



2º Passo - Para o corpo visto de perfil, faça uma linha reta na vertical até a oitava cabeça, como mostrado no exemplo.

1ª Cabeça - Desenhe o rosto.

2ª Cabeça - Faça a linha do pescoço. Em sua metade, marque a largura do corpo, cuja medida é de uma vez a cabeça na posição horizontal. Neste ponto fica os ombros elípticos. O peito mais estreito é feito com um triângulo/retângulo que se projeta para frente do corpo.

3ª Cabeça - Da metade da segunda cabeça até a metade da terceira cabeça fica a caixa torácica, agora com uma elipse entre a segunda e a terceira cabeça. Marque o braço com uma linha e o cotovelo, também em sua metade, com um pequeno círculo ou traço.

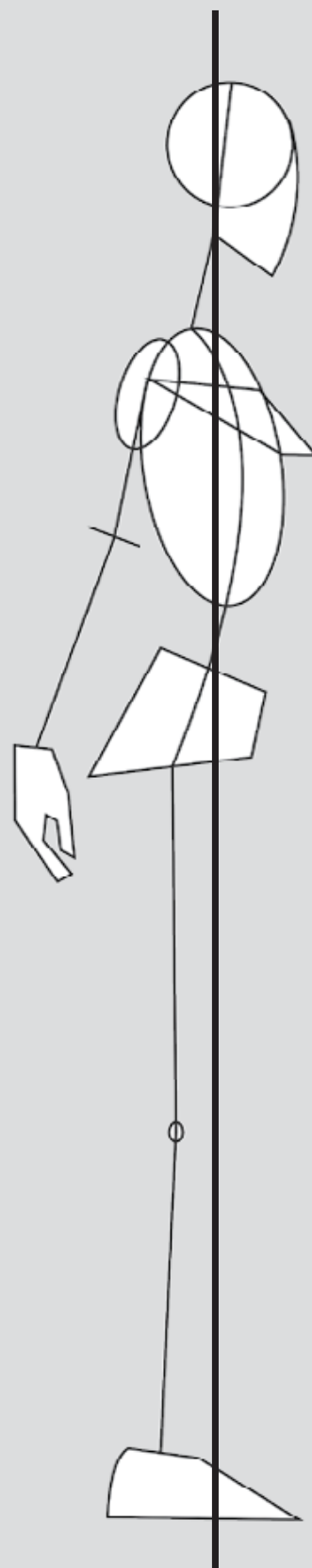
4ª Cabeça - Na quarta cabeça fica o quadril, um triângulo/retângulo mais largo que o tórax projetado para a parte posterior do corpo. A linha do antebraço e do pulso apoiam-se sobre a linha do púbis, marcado pela aresta do triângulo/retângulo do quadril.

5ª Cabeça - Na quinta parte fica a coxa, com uma linha que vai até a metade da sexta cabeça. A mão ao lado do corpo vai até quase a metade da coxa.

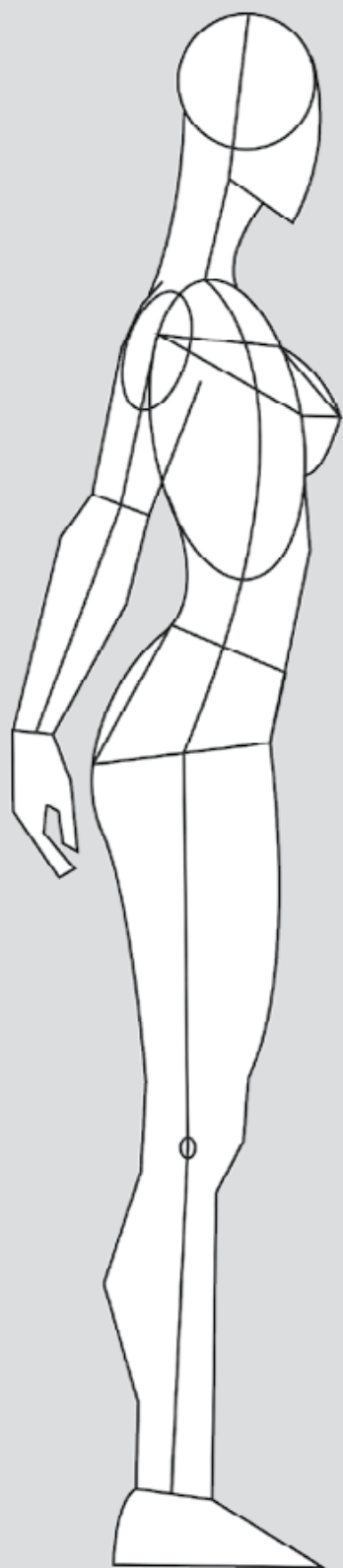
6ª Cabeça - Ocorre o prolongamento da coxa até a metade dessa cabeça onde se inicia a marcação do joelho com um pequeno círculo.

7ª Cabeça - A partir do joelho, faz-se a linha da perna.

8ª Cabeça - Na oitava cabeça fica o fim da perna, o tornozelo e o pé, em forma de um triângulo.



3º Passo - Depois de haver feito o esquema aramado para a super-heroína, faça a construção simplificada do corpo em vista de perfil, também por formas geométricas, como um cilindro para o braço, cones para o antebraço, um semicírculo e um triângulo para o seio e linha curvada para a região lombar e o glúteo. Um oval forma a coxa e um cone, a perna.

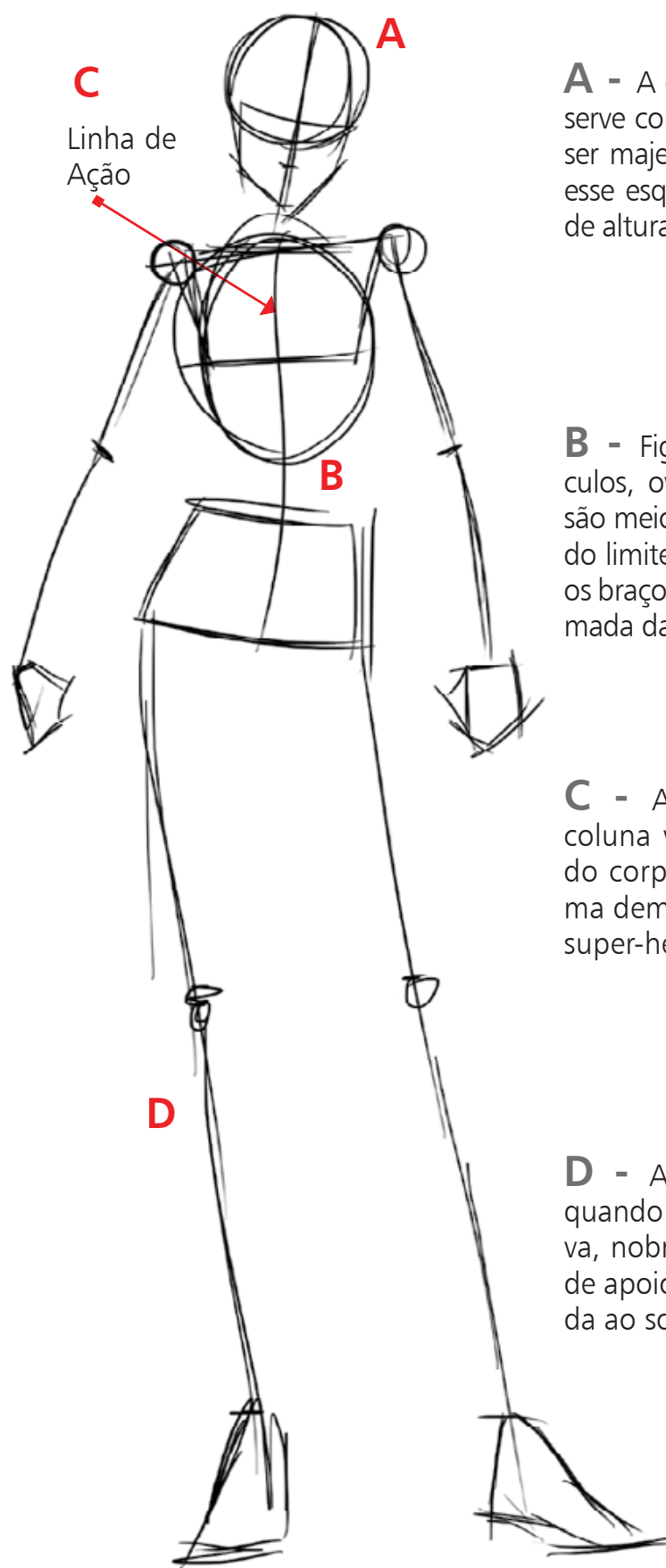


4º Passo - A começar de cima para baixo, trabalhe no tórax todos os músculos e o seio projetado para frente do corpo. Trabalhe na musculatura do ombro, braço, antebraço e a forma das mãos, marcando cada dedo. Acentue a curva da cintura e o arredondamento do glúteo. A coxa fica mais grossa e avolumada. Um traço levemente pontuado marca o joelhos. Mantenha a perna torneada e os pés pequenos e delicados. Deixe o desenho em contornos lineares.

Corpo aramado

Ao iniciar um desenho, devemos simplificar sua estrutura, fazendo um esquema denominado de *aramado*, técnica que torna mais fácil e prático fazer os estudos de mo-

vimentos. Comece fazendo o corpo em vista frontal e procure manter as medidas de altura. Passe a desenvolver poses dentro deste padrão de construção.



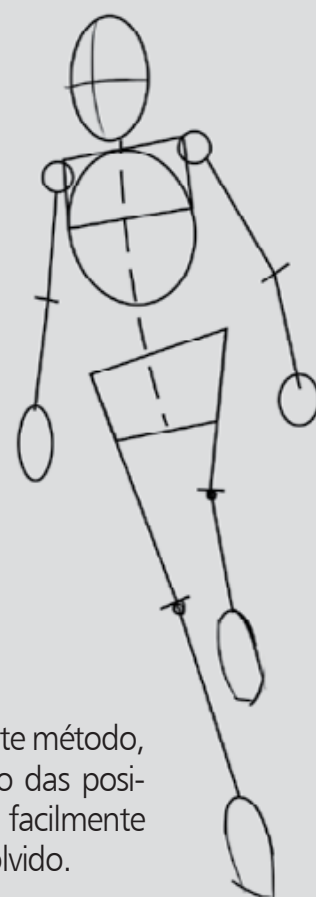
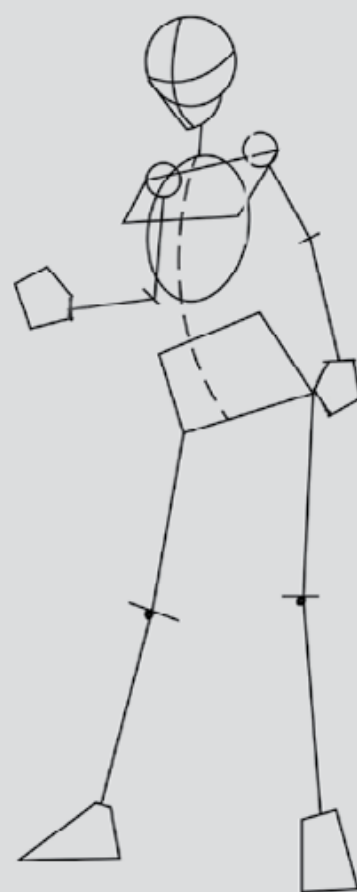
A - A cabeça da super-heroína que serve como unidade de medida deve ser majestosa. Um bom estudo para esse esquema é fazer uma definição de altura com linhas horizontais.

B - Figuras geométricas, como círculos, ovais, retângulos e triângulos são meios de definir a postura dentro do limite estabelecido. As linhas para os braços e pernas fazem a forma aramada da personagem.

C - A linha que corresponde à coluna vertebral é a linha de ação do corpo, e o desenho de sua forma demarca a postura do corpo da super-heroína.

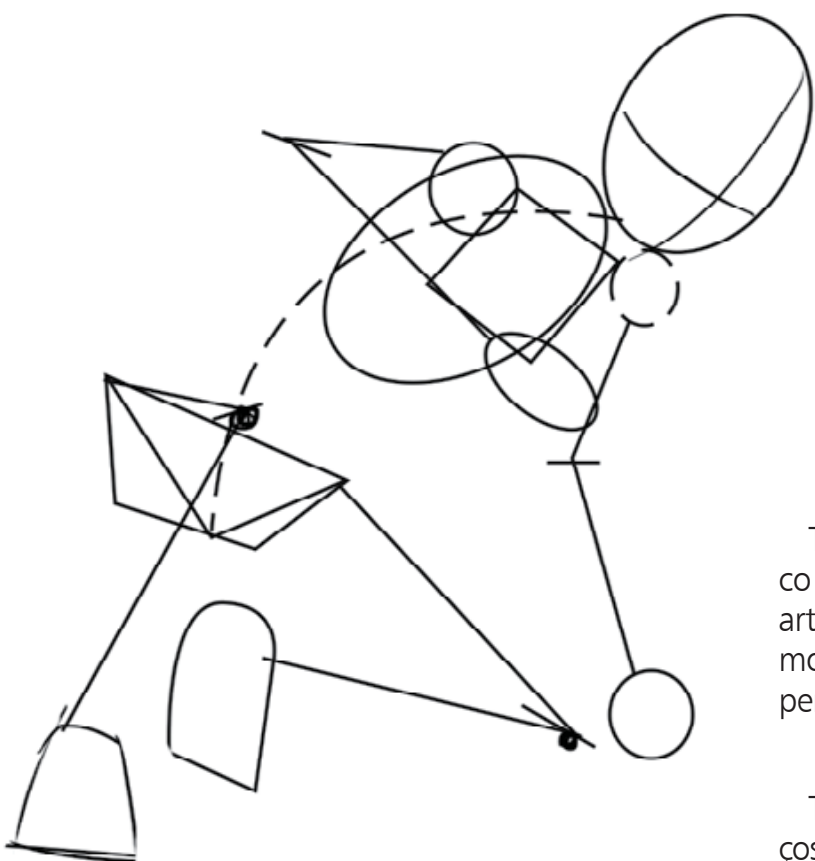
D - A postura da super-heroína, quando em solo, deve parecer alta, nobre e firme, por isso, a perna de apoio deve ser mostrar bem fixada ao solo.

Esqueleto aramado



Por este método, o estudo das posições é facilmente desenvolvido.

Criando movimentos



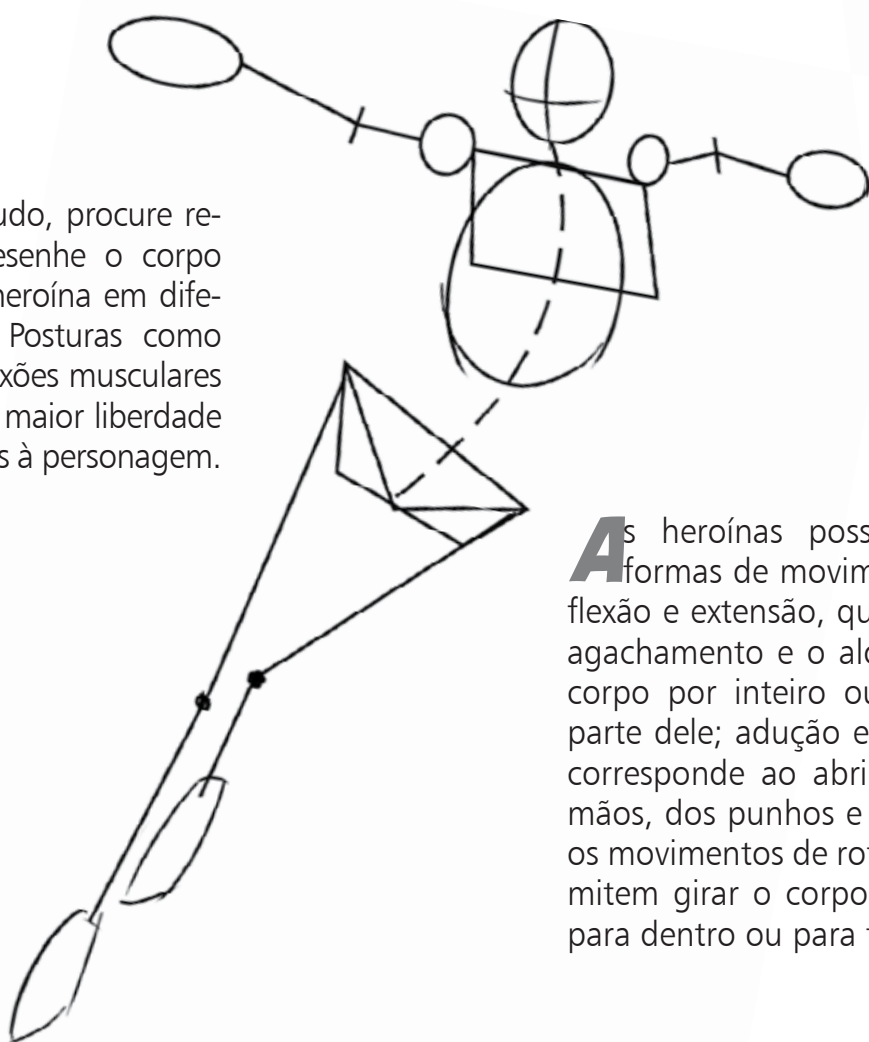
Após haver estabelecido o esqueleto aramado para a super-heróia, o procedimento seguinte é fazer o preenchimento do corpo de maneira simplificada, valendo-se das formas geométricas.

Tanto a cabeça como o tronco e os membros podem ser articulados de modo a gerar movimentos individuais e independentes ou completos.

Trabalhe rapidamente os traços enquanto estiver esboçando a heroína e, pela linha de ação, oriente a direção do corpo.



Por este estudo, procure referências e desenhe o corpo de sua super-heróia em diferentes poses. Posturas como extensões e flexões musculares proporcionam maior liberdade de movimentos à personagem.



As heroínas possuem algumas formas de movimento corporal: flexão e extensão, que permitem o agachamento e o alongamento do corpo por inteiro ou apenas uma parte dele; adução e abdução, que corresponde ao abrir e fechar das mãos, dos punhos e dos ombros; e os movimentos de rotação, que permitem girar o corpo ou parte dele para dentro ou para fora.

Aramado - Preenchimento

Agora que já sabemos como funciona o esqueleto aramado, vamos começar a preencher essas estruturas com sólidos geométricos,

como esferas, cilindros, cones e ovais para obter não só os volumes dos músculos da heroína, mas sua forma corpórea. As proporções

são mantidas e a figura passa a dar uma noção precisa do espaço que irá ocupar. Assim, pode-se trabalhar melhor os detalhes de sua postura e movimento.

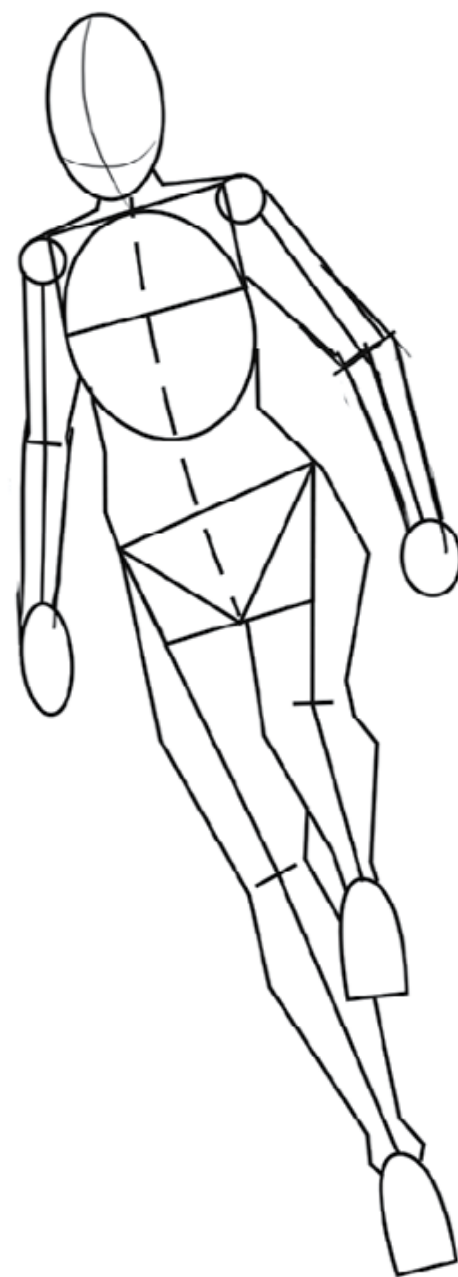
Os volumes em um corpo frontal são feitos por um grupo de massas, a partir de figuras geométricas. Modele estas formas, pois, com elas, o aspecto do corpo fica mais atrativo.



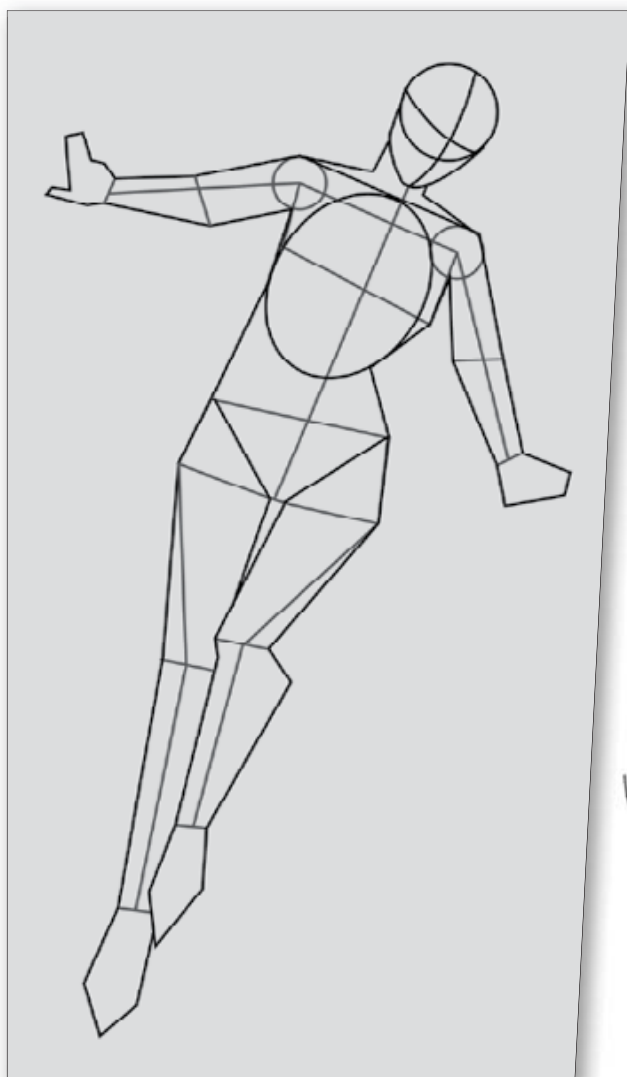
O corpo de perfil, por apresentar parte da anatomia, meia cabeça e meio tronco, apenas um olho, em algumas situações, mostra um braço e uma perna, apenas uma parte deles. Esta não é uma pose muito explorada, principalmente para heroínas que são glamourosas, mas vale a pena estudar o comportamento de seu grupo de massas.



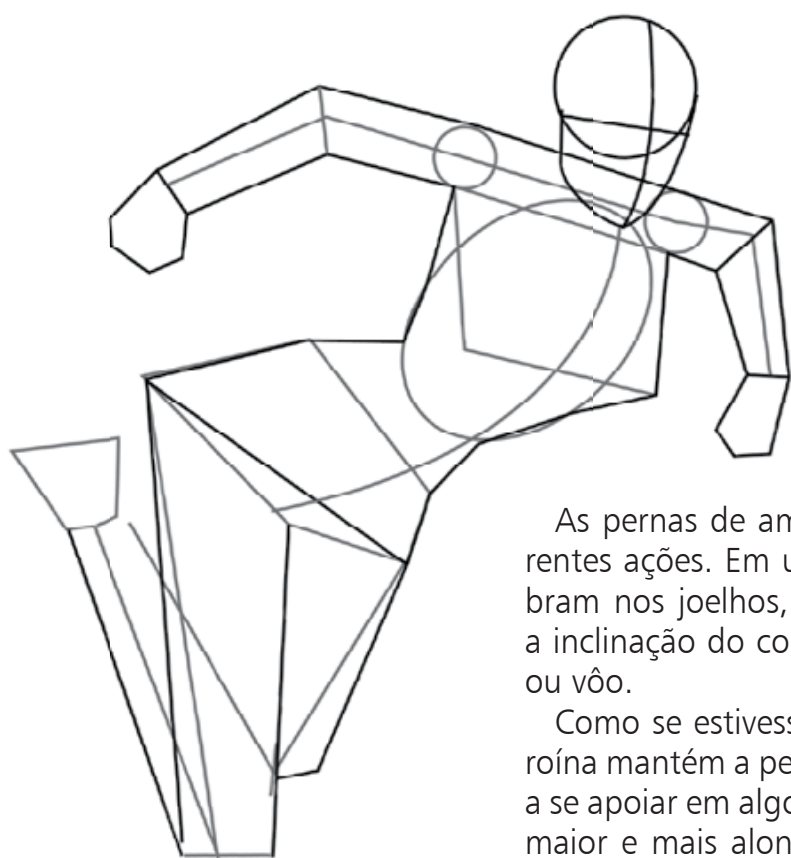
Na posição de 3/4, apenas uma parte do corpo se mostra totalmente. É uma postura muito utilizada, mais do que a frontal, por apresentar muitas possibilidades de ação e movimentos. Note como se comporta o grupo de massas em cada pose.



Em vista dorsal ou de costas, esquematiza-se a figura da heroína como se estivesse de frente, porém, ao fazer o preenchimento do grupo de massas, deve-se atentar para o fato de que aparece o círculo para a região do occipital e um cilindro para a nuca. Dois círculos fazem os glúteos um pouco abaixo da linha do púbis.



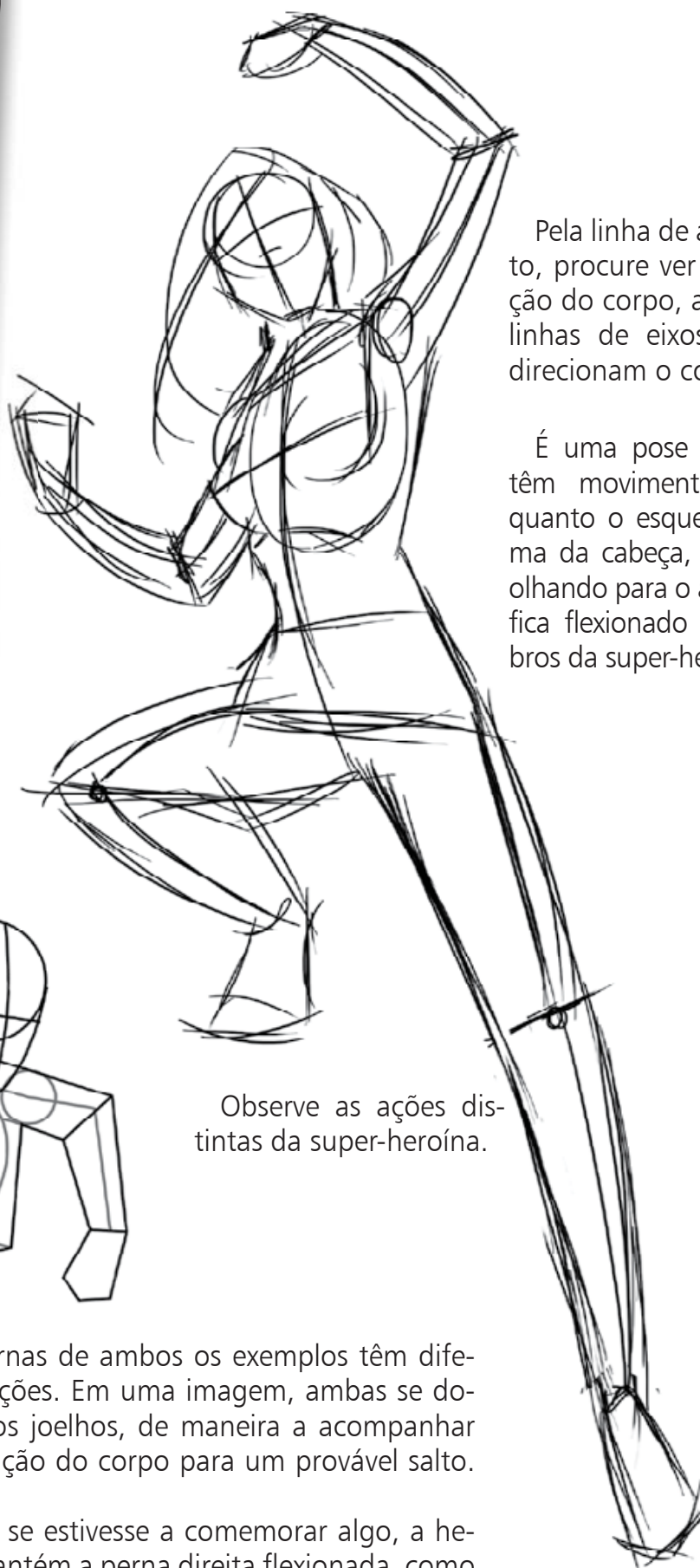
Note que no tronco e no tórax existe uma leve inclinação, deixando a postura do corpo mais natural. Procure evitar distorções exageradas em determinados movimentos.



As pernas de ambos os exemplos têm diferentes ações. Em uma imagem, ambas se do-
bram nos joelhos, de maneira a acompanhar a inclinação do corpo para um provável salto ou voo.

Como se estivesse a comemorar algo, a heroína mantém a perna direita flexionada, como a se apoiar em algo e a perna esquerda, parece maior e mais alongada. Veja a linha de ação e note que a perna esquerda acompanha sua inclinação.

Perceba que, ao desenhar esse tipo de personagem atuando, a anatomia sofre alterações como alguma inclinação. Esta ação pode alterar a forma e o tamanho dos membros com algumas distorções.



Pela linha de ação ou movimento, procure ver como é a inclinação do corpo, antes de marcar as linhas de eixos horizontais que direcionam o corpo.

É uma pose clássica. Os braços têm movimentos diferentes, enquanto o esquerdo se projeta acima da cabeça, que está inclinada, olhando para o alto. O braço direito fica flexionado na altura dos ombros da super-heroína.

Observe as ações distintas da super-heroína.

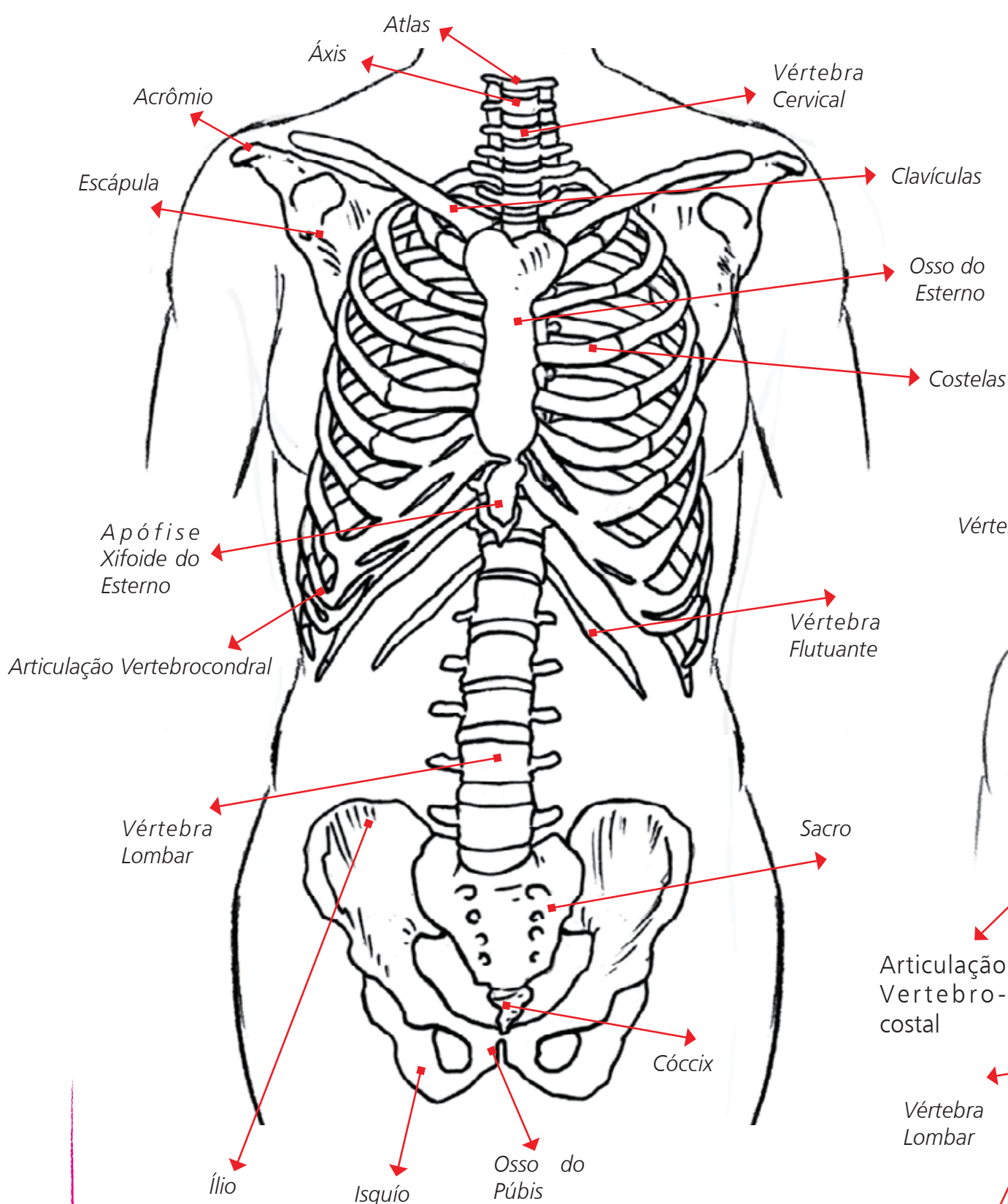
Torso - ossos

A estrutura óssea é importante na compreensão da função de cada osso na anatomia. Ela é responsável pela sustentação do próprio peso, além da locomoção do corpo em

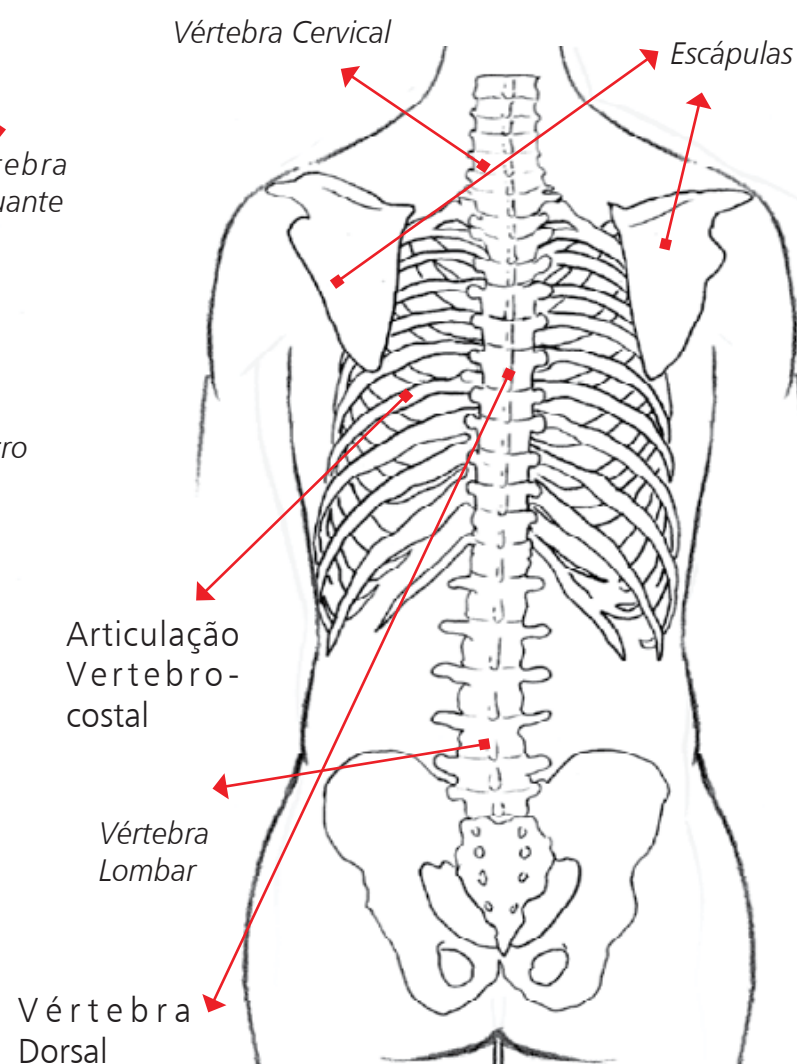
várias direções. Também possibilita o andar, o correr e o saltar, sendo útil, ainda, para dar impulsão de voo e aterrissagem, além de servir para a fixação dos músculos esqueléticos

por meio das fibras das aponeuroses e retináculos.

A estrutura óssea do torso frontal



A estrutura óssea do torso dorsal



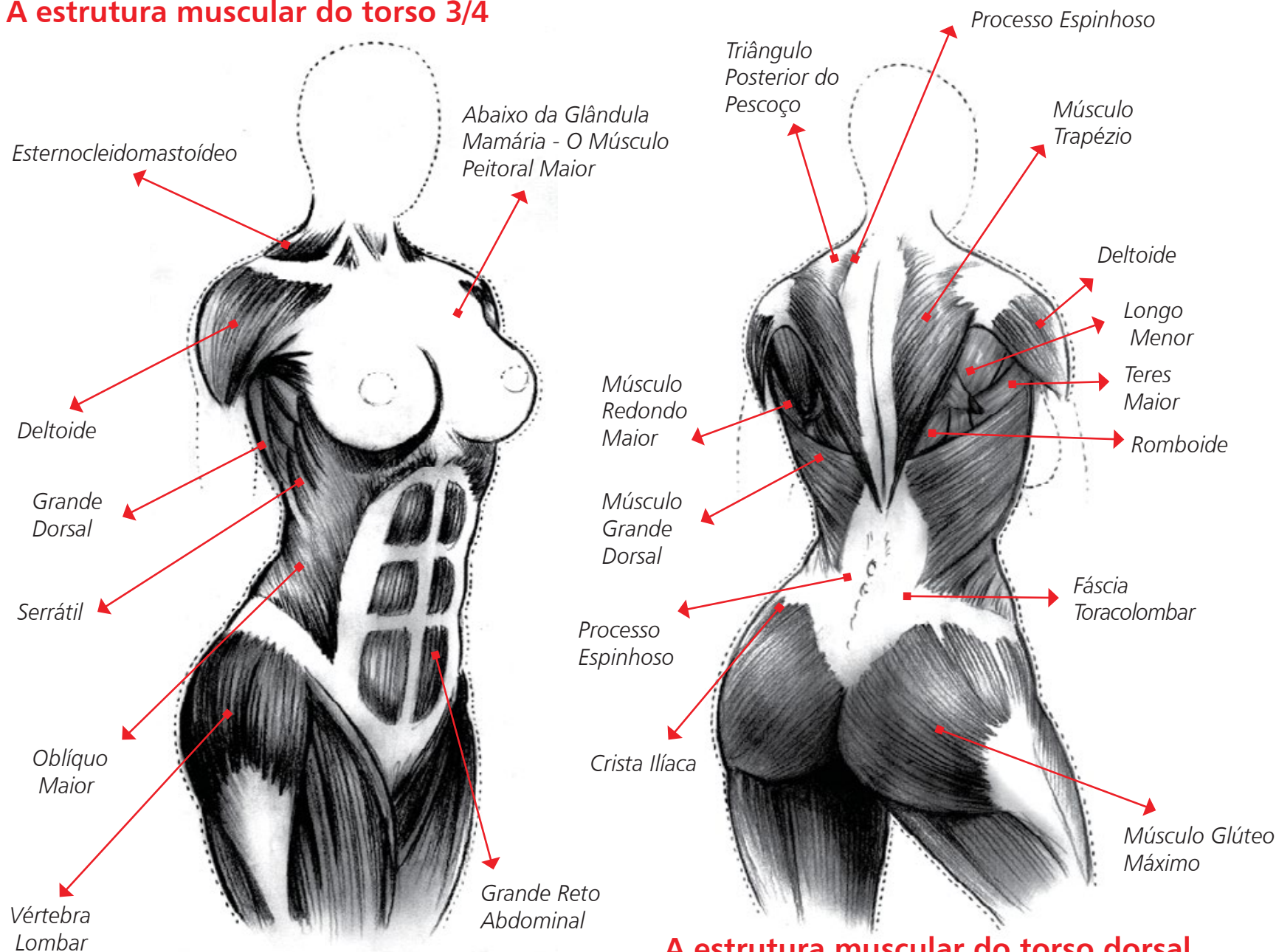
Torso - músculos

Os músculos são estruturas individualizadas que cruzam as articulações que, por contração e alongamento, são capazes

de transmitir-lhes movimento. Além de serem responsáveis pelas movimentações como sentar, agachar e ficar em pé, tratam de

especificar a força. Como estamos falando de super-heroínas, devemos desenhá-los com a maior fidelidade possível.

A estrutura muscular do torso 3/4



A estrutura muscular do torso dorsal

Exemplos de torsos definidos:



As mãos

As mãos devem sua versatilidade aos pequenos ossos e aos músculos do antebraço. Em desenho, são sempre um desafio à parte, principalmente em figuras

heroicas, pois realizam proezas além do inimaginável a pessoas comuns. Porém, as mãos das super-heroínas, além de fortes, ainda devem parecer mais delicadas.

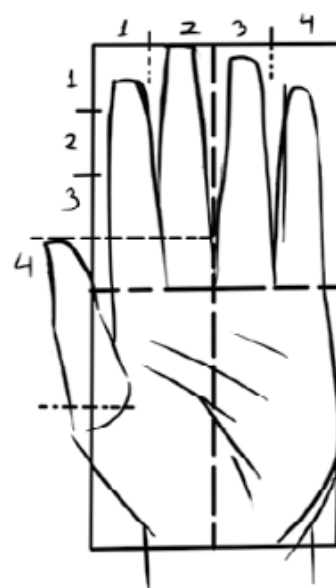
Vista palmar



1º Passo - Desenhe um retângulo e divida-o em quatro partes iguais.



2º Passo - Divida a parte de cima em quatro para achar os dedos.



3º Passo - O polegar fica na altura da articulação do dedo indicador.



4º Passo - Apague o esquema e finalize o desenho linearmente.

Vista lateral



1º Passo - Desenhe um estreito retângulo e divida-o em quatro partes iguais.



2º Passo - Desenhe dois dedos antes da linha cervical e os outros dois na parte de cima do retângulo.



3º Passo - Divida a parte de cima em quatro e a de baixo ao meio, para marcar o dedo polegar.

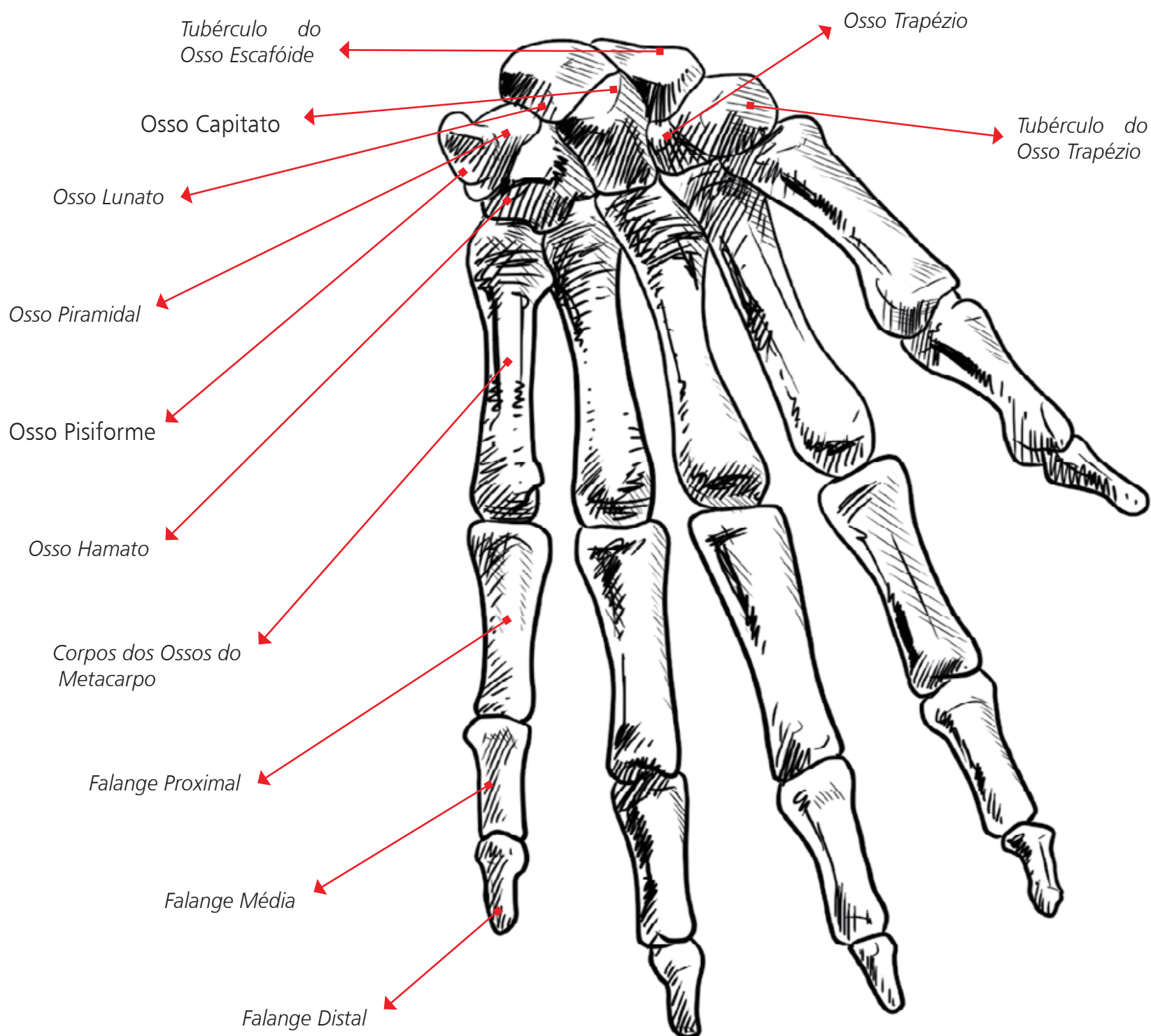
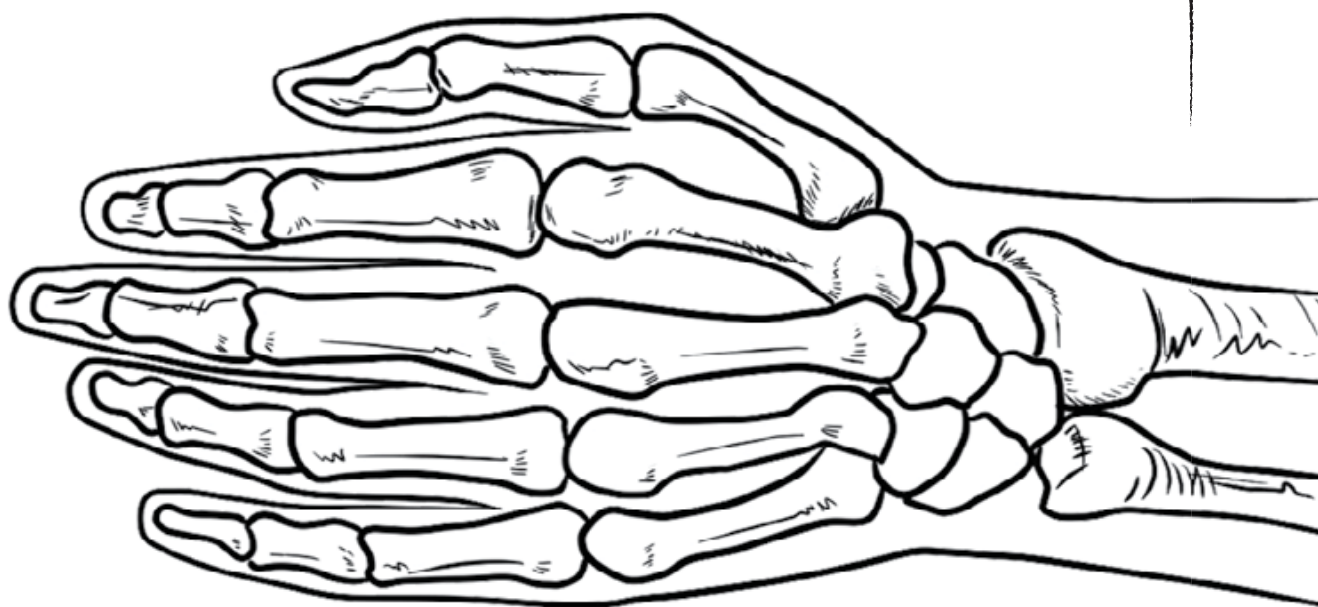


4º Passo - Finalize o desenho linearmente.

Estrutura óssea

A estrutura óssea das mãos possui diferenças de tamanhos e formatos nos dedos devido à estrutura de suas articulações.

Procure desenhar a forma da mão e, dentro, sua ossatura. A mão está dividida em carpo, próximo do pulso, metacarpo (o palmar ou dorsal), e as falanges (dedos). No polegar há apenas duas falanges: a proximal e a distal.

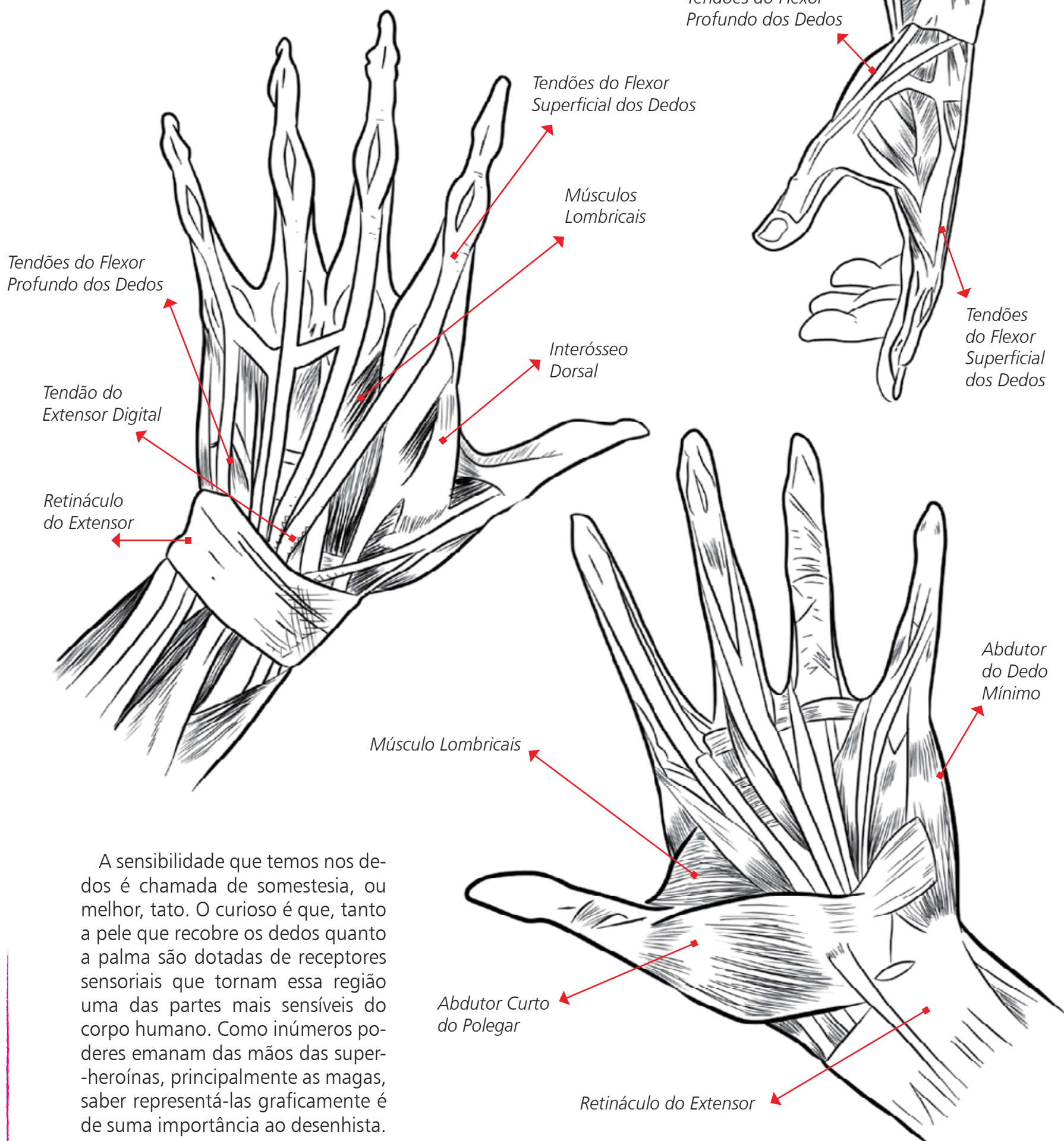


Mão muscular

Corre que, em desenho das mãos, o que podemos estudar são apenas os músculos superficiais da palma e do dorso, além

dos tendões dos dedos, uma vez que estes não possuem músculos. Complexas e belas, realizam de pequenas a grandes tarefas.

A estrutura muscular da mão - Dorso | Palma



A sensibilidade que temos nos dedos é chamada de somestesia, ou melhor, tato. O curioso é que, tanto a pele que recobre os dedos quanto a palma são dotadas de receptores sensoriais que tornam essa região uma das partes mais sensíveis do corpo humano. Como inúmeros poderes emanam das mãos das super-heroínas, principalmente as magas, saber representá-las graficamente é de suma importância ao desenhista.

Exemplos de mãos em diferentes posições

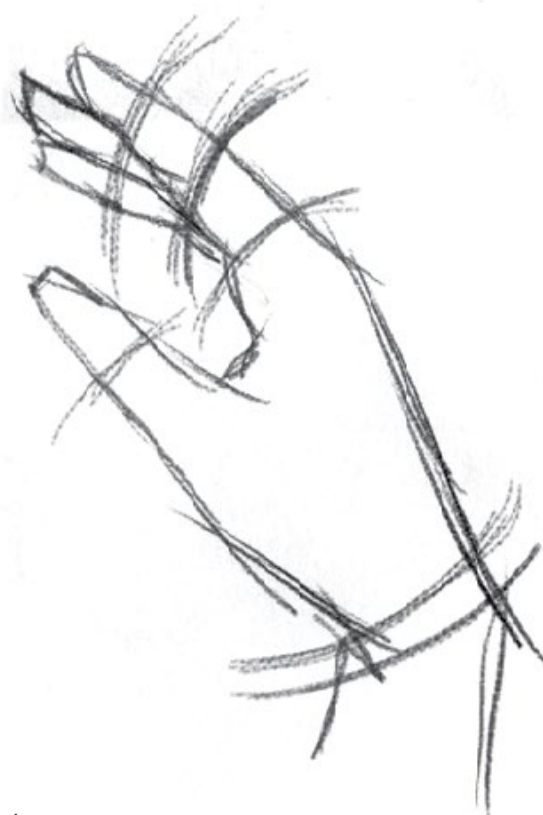
Saber representar uma bela mão feminina pictoricamente é uma exigência a todo(a) desenhista, principalmente em seus personagens. Pratique repetitivas vezes até dominar a técnica por completo. Faça o desenho de várias mãos, e em diferentes posições.



Seja criativo(a). Não desenhe apenas mãos de super-heroínas humanas. Crie exemplos alienígenas, ciborgue ou sobrenaturais.



Obs.: Alienígena e sobrenatural, por que não? Afinal a Estelar, (Turma Titã) é alienígena, Mirza é uma vampira e a Vampira (X-Men) é uma mutante com luvas.



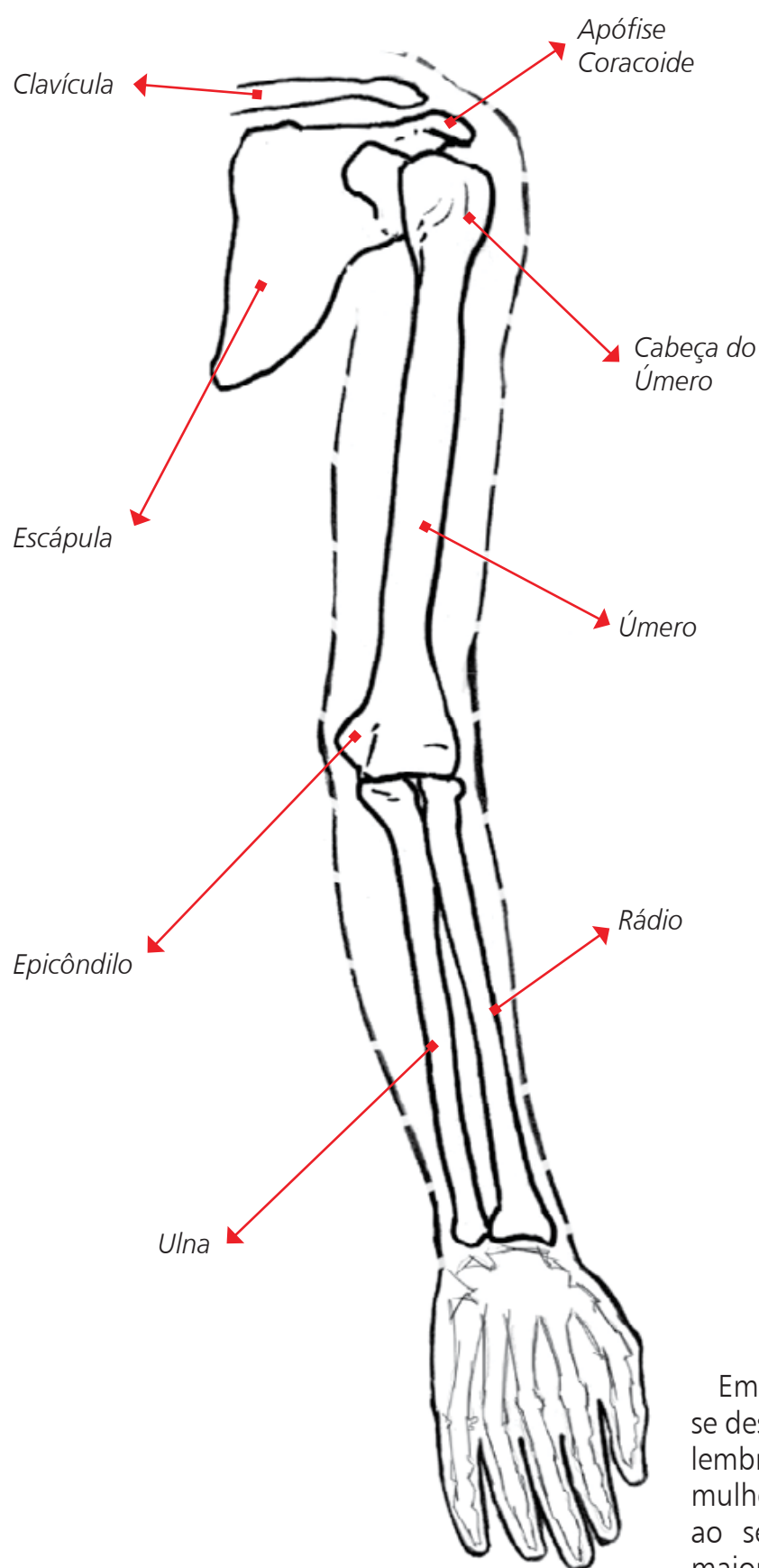
Braço - estrutura óssea e músculos

O que denominamos, por vezes, de braço, compreende todo o conjunto, desde o ombro até o pulso. Os ossos do braço, do antebraço e da cintura escapular são

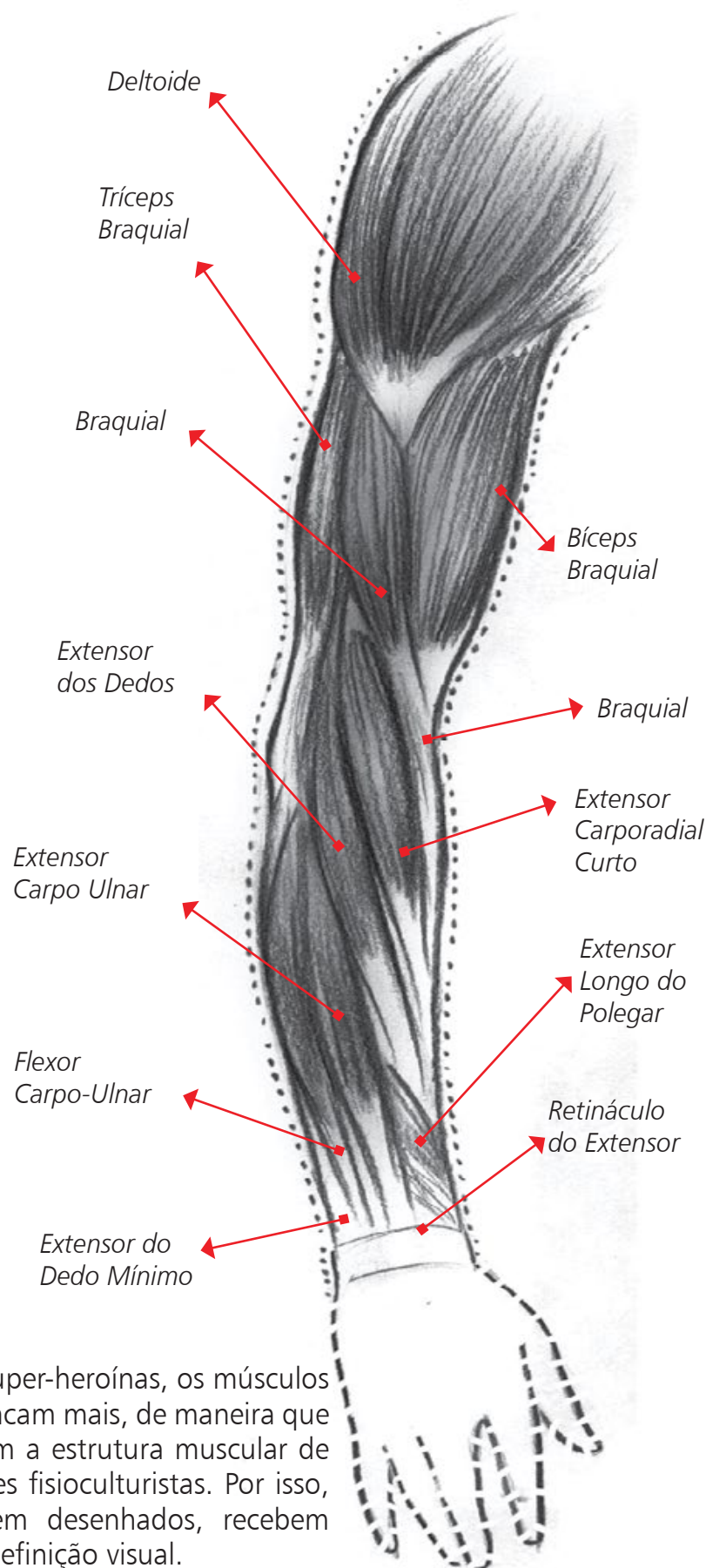
adaptados para ações de manipulação. Resistentes, eles têm funções importantes, como: eretoras e flexoras de pesos, adução e abdução de volumes. Os músculos têm

origem na escápula. Os músculos do ombro dão estabilidade para a articulação, os do braço, para a extensão e flexão, e os do antebraço, para os movimentos da mão.

A estrutura óssea do braço

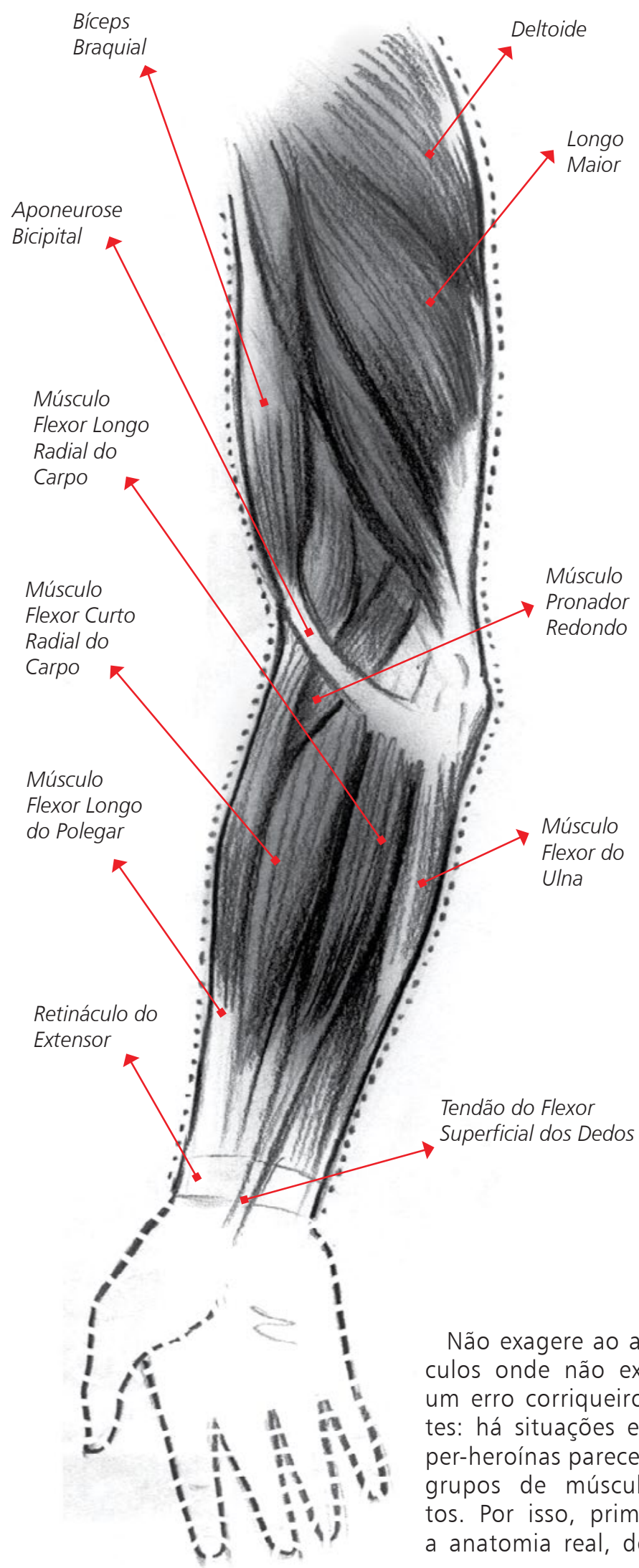


A estrutura muscular do braço | Frontal

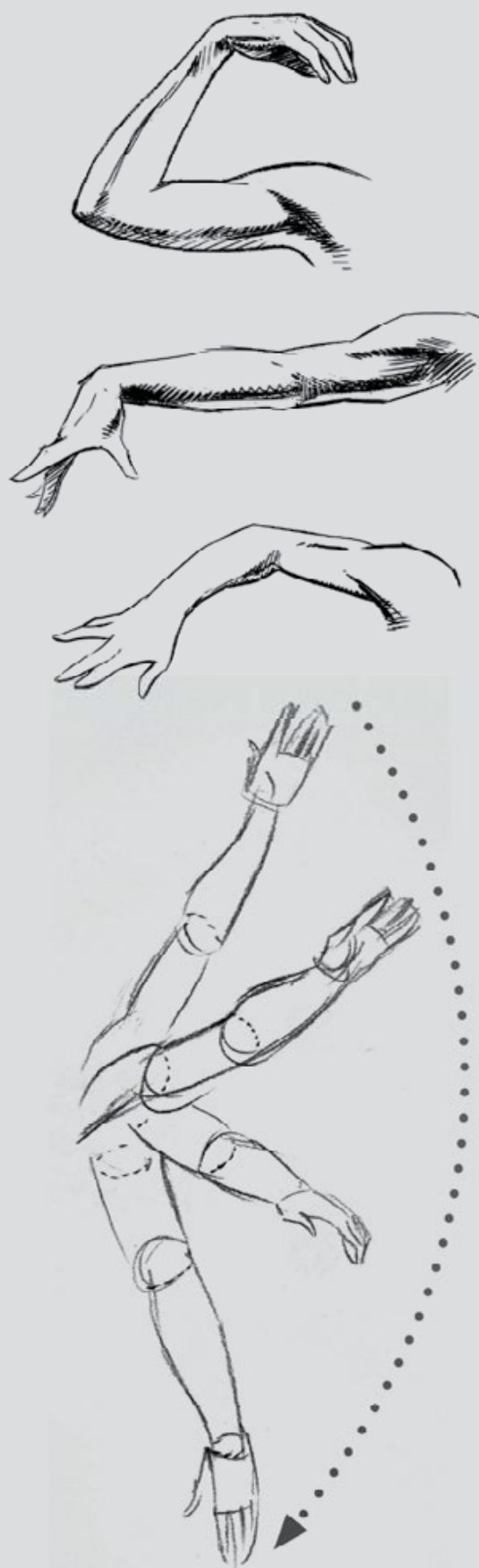


Em super-heroínas, os músculos se destacam mais, de maneira que lembram a estrutura muscular de mulheres fisioculturistas. Por isso, ao serem desenhados, recebem maior definição visual.

A estrutura muscular do braço | Dorsal



Exemplos de braços:



Não exagere ao adicionar músculos onde não existem. Este é um erro corriqueiro com iniciantes: há situações em que as super-heroínas parecem possuir três grupos de músculos sobrepostos. Por isso, primeiro, desene a anatomia real, depois, faça as

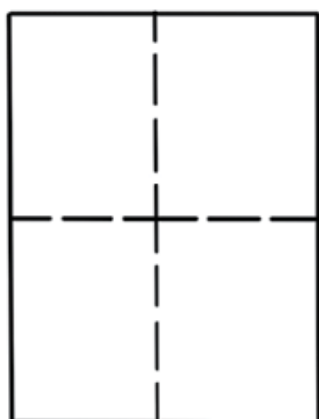
adequações importantes, sendo alguns músculos maiores, outros menores, segundo o movimento exercido, a fim de acentuar-lhes as formas anatômicas. É muito importante estudar onde se localizam, e como e onde se encaixam para obter um bom visual.

Os pés

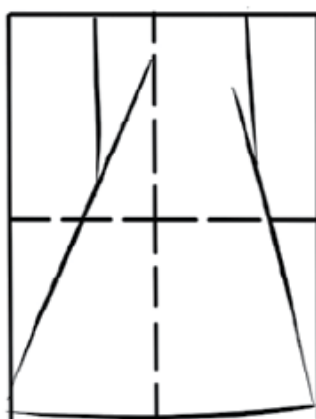
Estojam em repouso ou em movimento, a função dos pés é sustentar e manter o equilíbrio e o peso do corpo. Sendo menos flexíveis e móveis do que as mãos, atuam como alavancas que im-

pulsionam o corpo para frente ou como apoio nos calcanhares. Em seu desenho há várias figuras geométricas, como ovais e triângulos, dependendo da posição em que são observados.

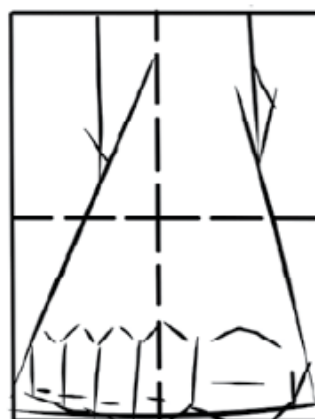
O pé em vista frontal



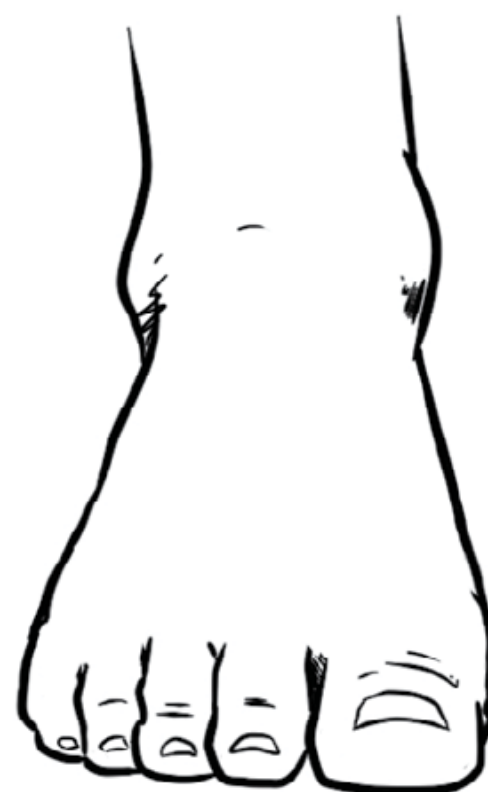
1º Passo - Trace um retângulo e divida-o em quatro partes.



2º Passo - Na parte superior, faça duas linhas para o final da perna, e, de cima para baixo, marque um triângulo.



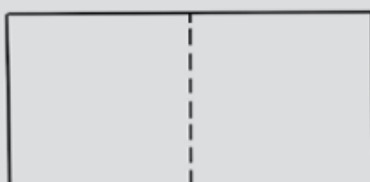
3º Passo - Desenhe a forma do pé, a marcar as divisões para os quatro dedos, e o hálux (dedão).



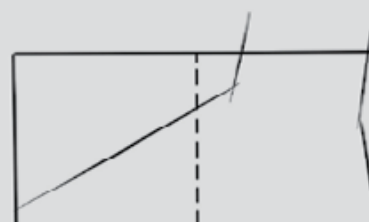
4º Passo - Faça o desenho dos tornozelos e das unhas. Apague o esboço e defina o desenho linearmente.

O pé em vista de perfil

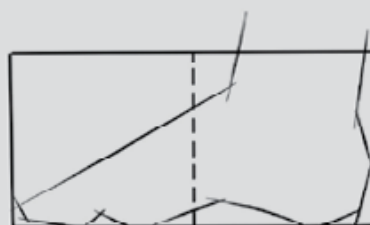
1º Passo - Desenhe um retângulo na posição horizontal e divida-o ao meio.



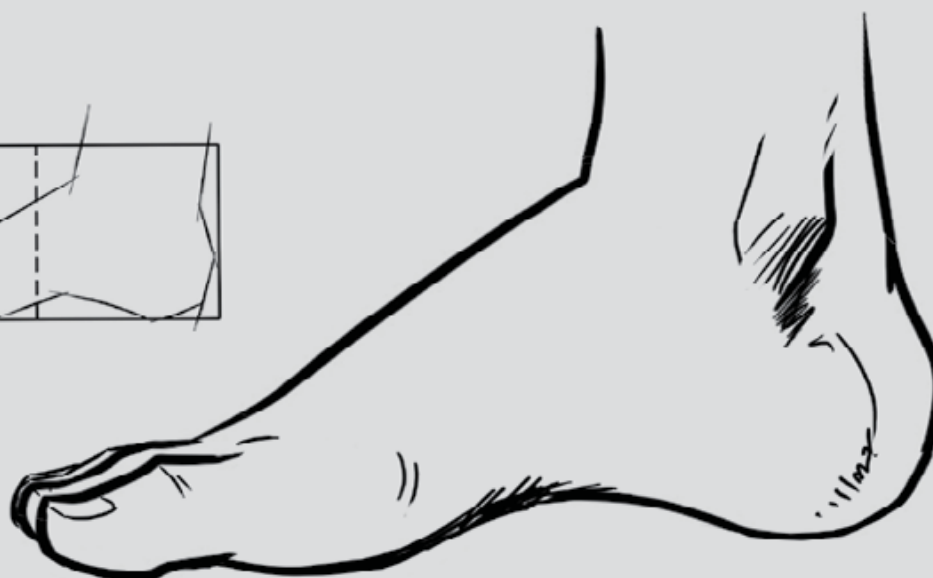
2º Passo - Com a forma de um retângulo combinado com um triângulo, marque a forma do pé.



3º Passo - Formas triangulares marcam o dedo, o plantar e o calcanhar.



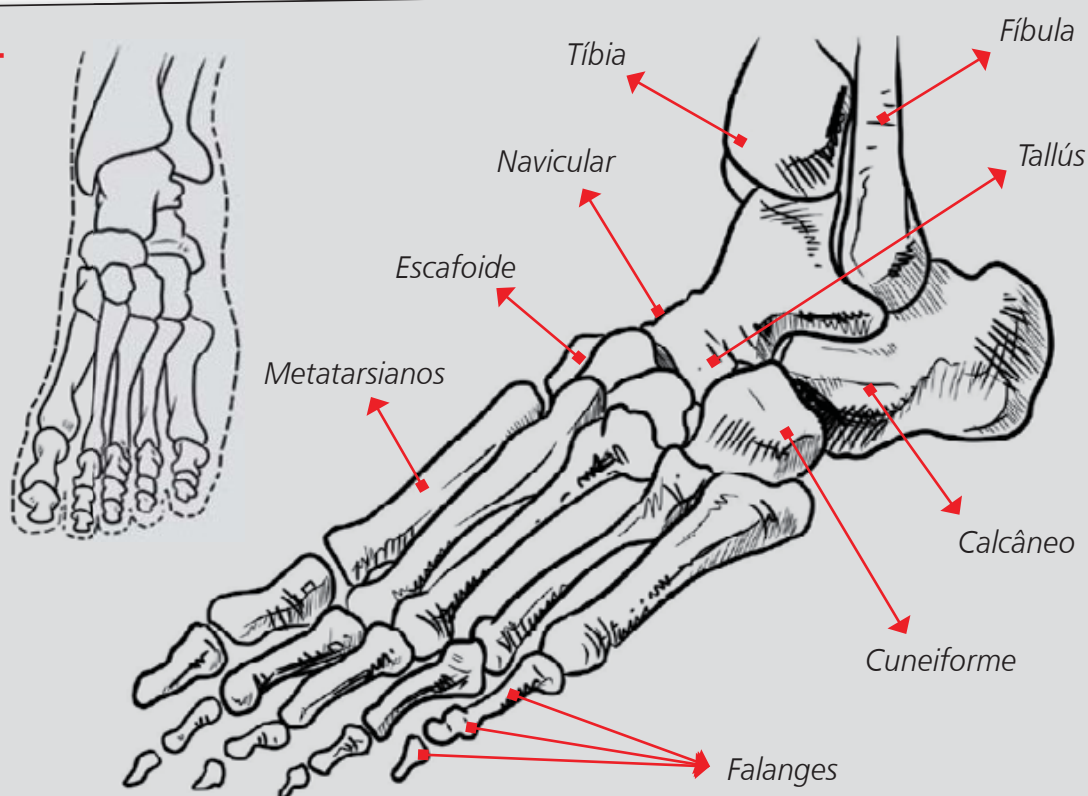
4º Passo - Desenhe o tornozelo, os dedos, as unhas e os calcanhares.



Estruturas óssea e muscular

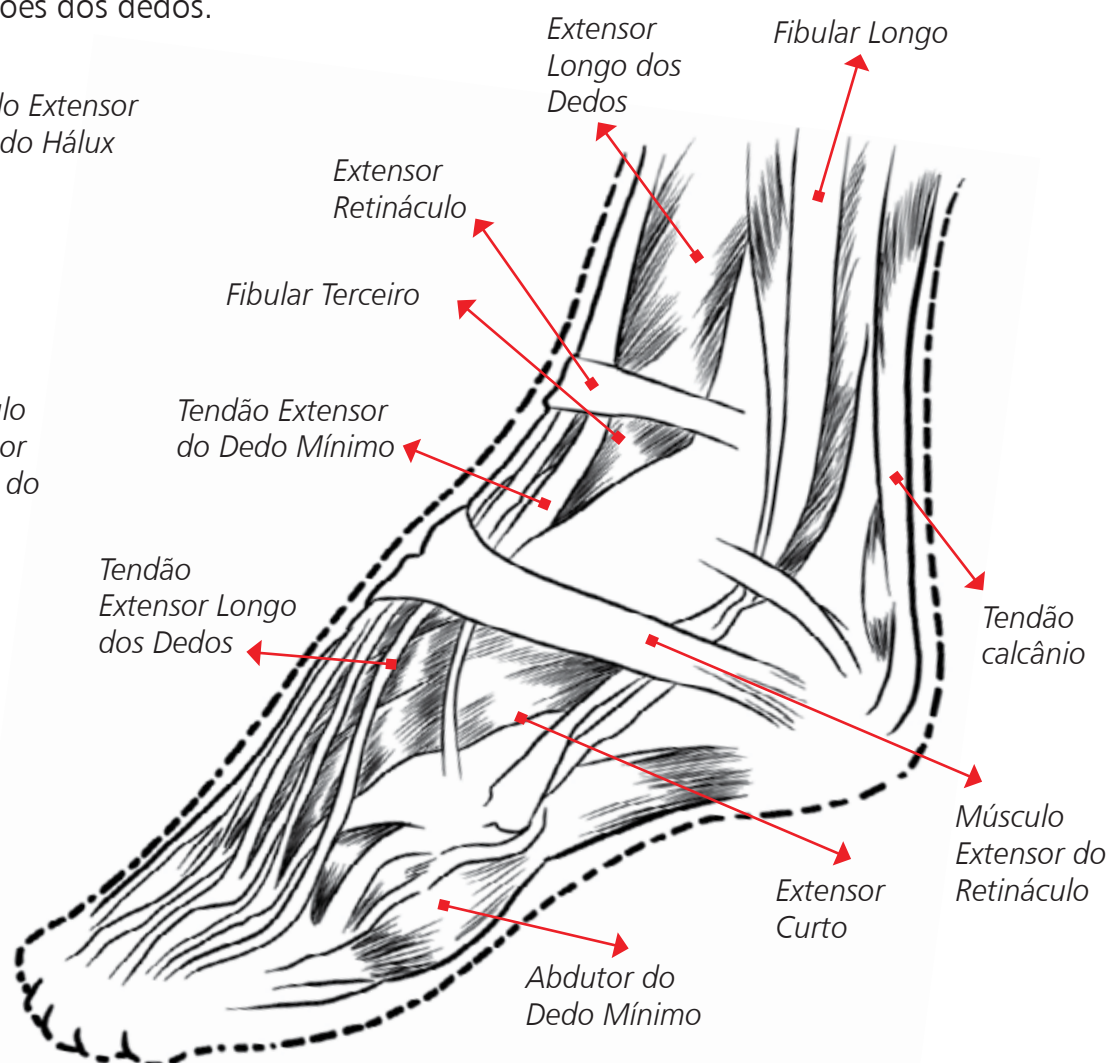
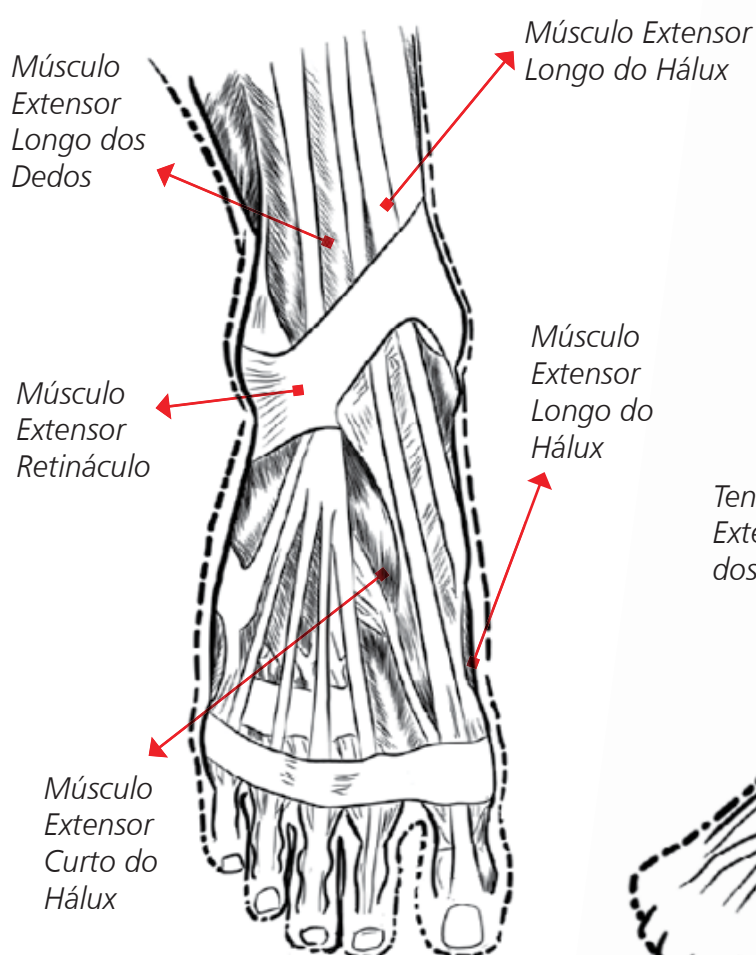
A estrutura óssea e muscular do pé

Os ossos do pé apresentam-se como maiores e mais planos do que na mão, e auxiliam no deslocamento do corpo em superfícies lisas ou rugosas, a fim de evitarem quedas. Os músculos são mais fortes e menos flexíveis devido à função de locomoção do corpo, sendo responsáveis por sua impulsão, sustentação e movimentos.



Como um ser plantígrado, a super-heroína deve ter os pés desenhados menores, delicados e delineados ou afinados. Algumas figuras geométricas, como ovais e

triângulos, são utilizadas nesta representação, bem como o ângulo da articulação do tornozelo. Linhas curvas marcam a posição das articulações dos dedos.



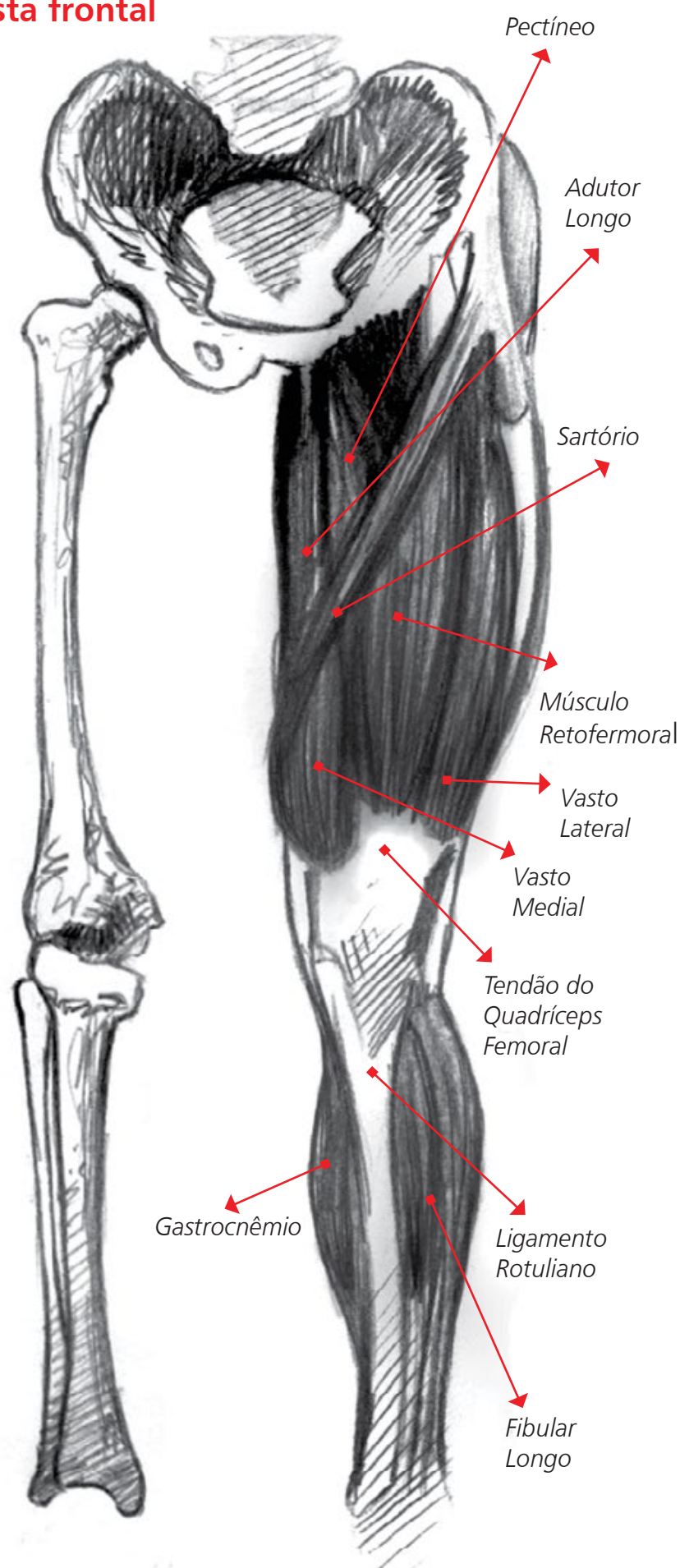
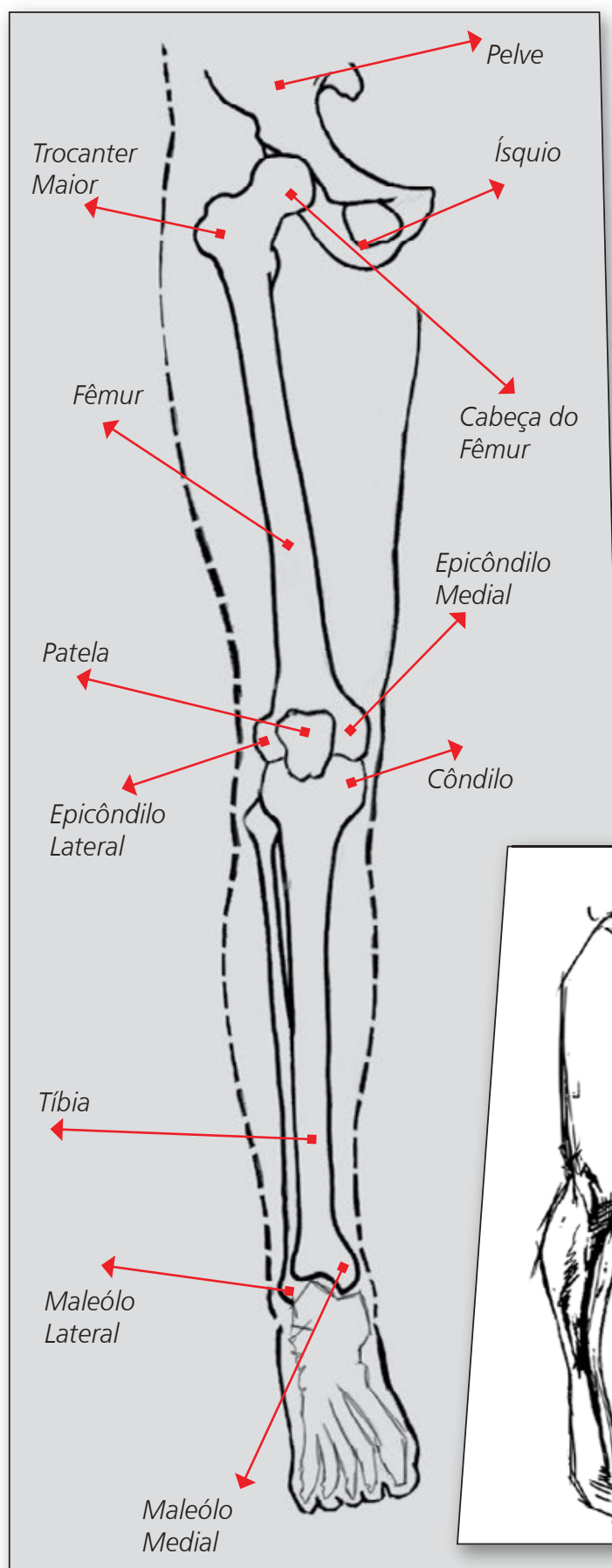
Pernas, ossos e músculos

A perna faz parte do esqueleto apendicular juntamente à cintura pélvica. Seus ossos são fortes o bastante para suportar o peso e locomover o corpo. É similar à estrutura do braço

no que se refere à quantidade de ossos principais. Quanto aos músculos, por ter que suportar pesos, é a região mais musculosa do corpo, sendo a estrutura mais poderosa. Os músculos frontais

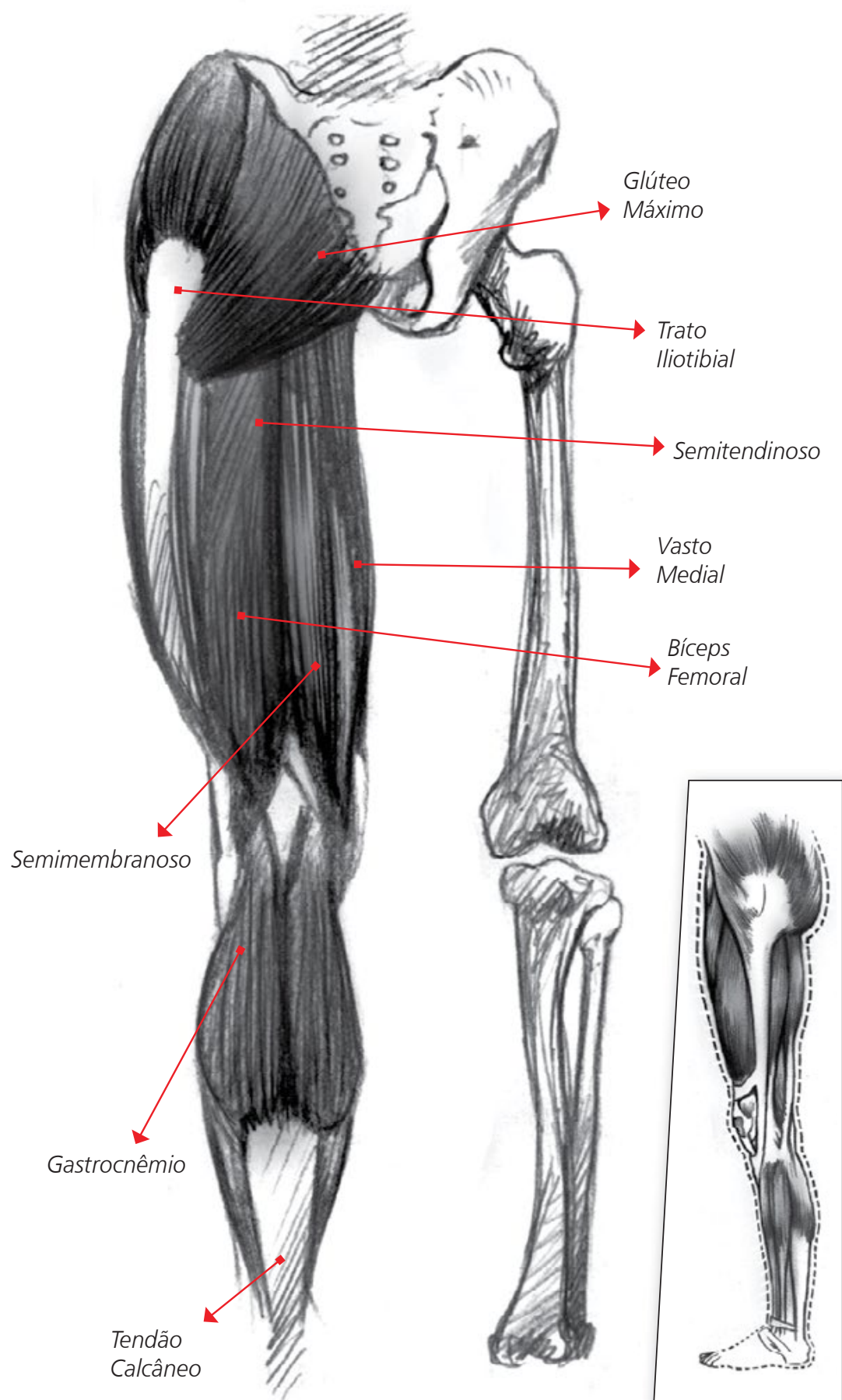
movimentam a pelve a fim de promover o deslocamento para frente. Os músculos posteriores fazem a tração.

Estrutura óssea e muscular da perna em vista frontal



Quando o assunto é desenho, devemos compreender que os músculos posteriores são os maiores e mais volumosos. Estes dão movimento ao corpo e mantêm a postura do personagem.

Apesar de serem os mesmos tanto em heróis quanto em heroínas, observe como os músculos se comportam, bem como suas posições em cada movimento, pois precisam de sobrecarga e descanso. O importante é que, ao desenhá-los, sejam representados firmes e fortes, porém, com um delicado delineamento, de modo que pareçam torneados.



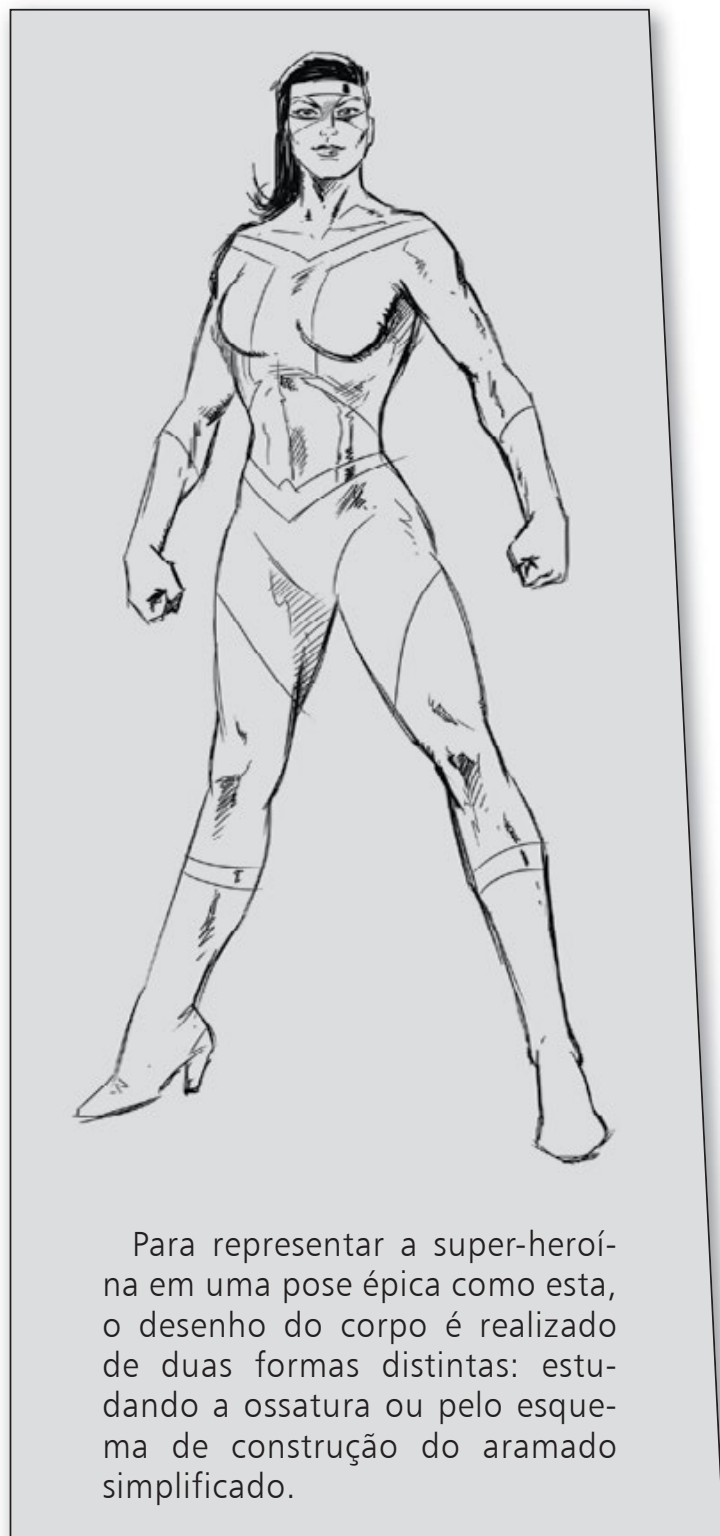
Exemplos de Pernas:



O esqueleto

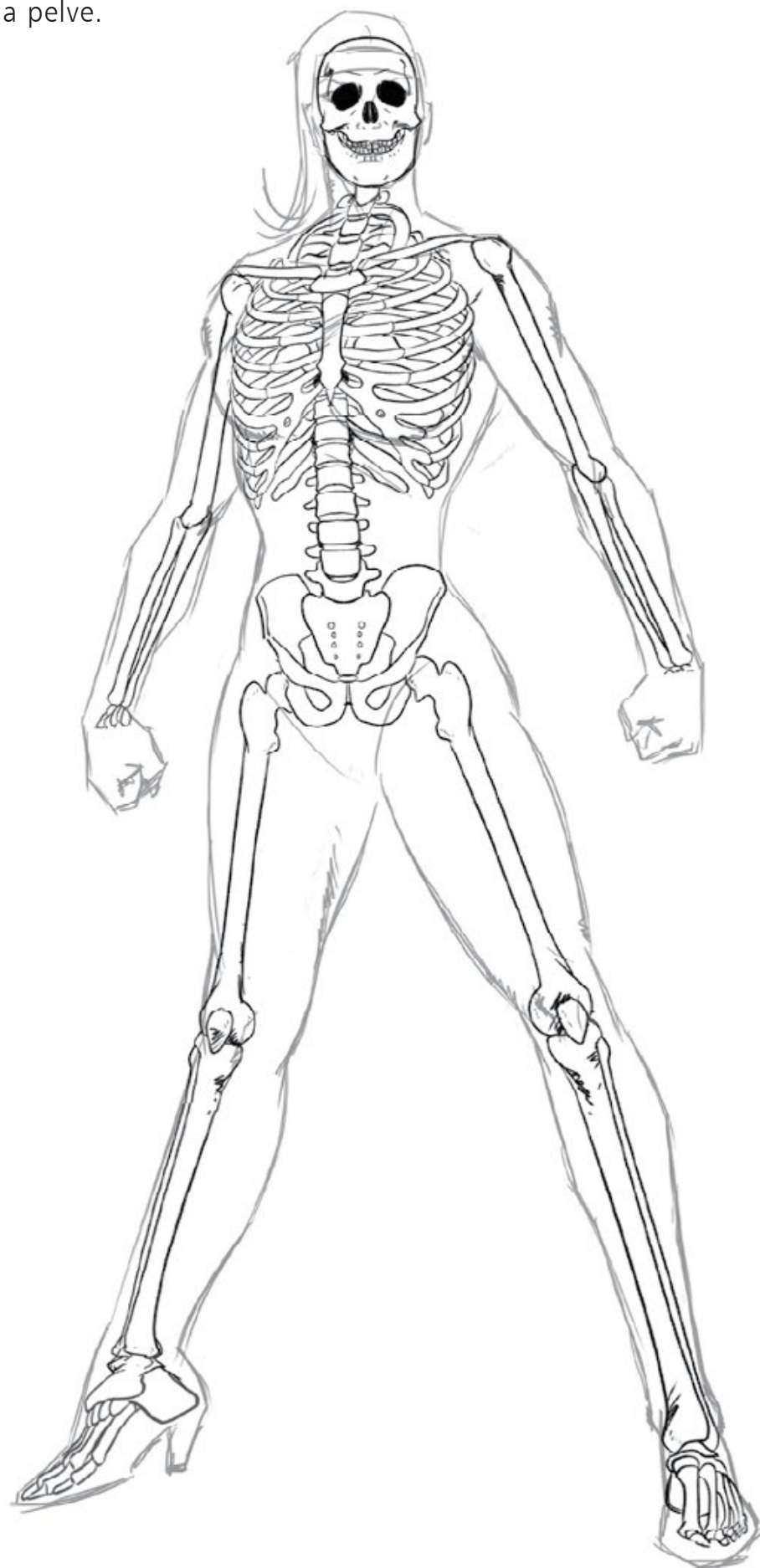
Há cerca de cinco milhões de anos, os ancestrais primatas ergueram o corpo e iniciaram a caminhada em duas pernas, e o esqueleto evoluiu até sua forma atual. A coluna vertebral em forma de "S" sustenta o posicionamento da cabeça, permitindo seu

movimento, enquanto mantém o corpo ereto e equilibrado. Assim, a postura do corpo da super-heroína deve ser desenhada pelo estudo dos esqueletos axial, toda a parte torácica e apendicular, bem como membros superiores, inferiores e a pelve.



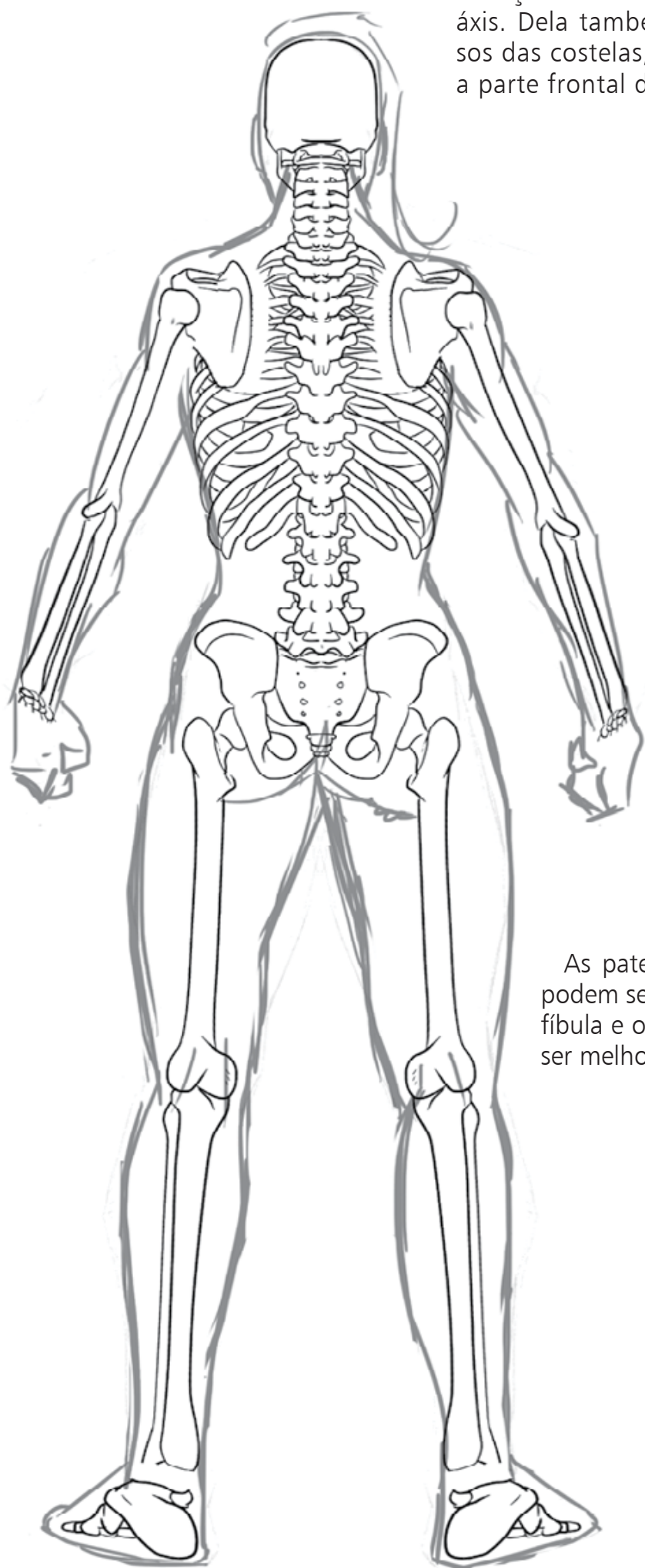
Para representar a super-heroína em uma pose épica como esta, o desenho do corpo é realizado de duas formas distintas: estudando a ossatura ou pelo esquema de construção do aramado simplificado.

Note como a estrutura bem-construída da super-heroína parece dar tridimensionalidade à postura.

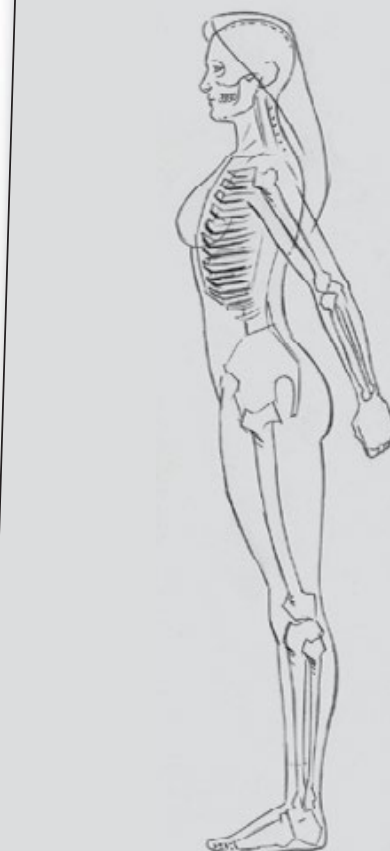


Muito similar a um conjunto de molas com amortecedor, a coluna vertebral em forma de "S" implica em um suporte mecânico e de força para os movimentos exercidos pela super-heroína.

A visão posterior do esqueleto pouco se altera da vista frontal, com exceção das escápulas, que sobrepõem as costelas dorsais. A coluna vertebral se mostra por inteiro e, por ela, podemos ver a inserção do atlas no crânio e do eixo. Dela também partem os ossos das costelas, encurvados para a parte frontal do corpo.



As patelas também não podem ser vistas, porém, a fíbula e o calcâneo podem ser melhor observados.



Apesar da estrutura óssea sofrer a ação do tempo, é esta estrutura que mantém sua postura.

Além do esqueleto aramado, para dar a forma ao corpo da super-heroína, é necessário o emprego de figuras geométricas.

A luz e as sombras

Estudaremos a aplicação da luz e da sombra sobre a figura da super-heroína em planos de sólidos com o bjetivo de dar-lhe forma, volume e texturas em três dimensões.



Observe que, na figura acima, trabalhamos com as marcações dos músculos em planos retos e lisos, porém, estabeceem-se os volumes em partes mais altas e mais iluminadas e planos rebaixados mais escuros pela profundidade. Para facilitar a visualização da colocação da luz e sombra, a primeira medida a ser tomada é encontrar a posição da luz em relação ao corpo da super-heroína.

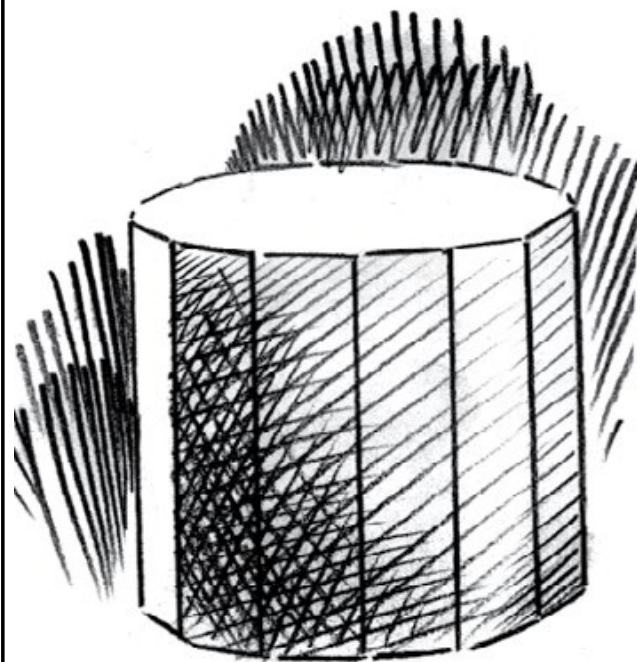


Há vários processos e técnicas para a aplicação da luz e sombra no universo das super-heroínas. Seja com lápis ou tinta, como veremos na arte-final, chamadas de esbatida, (homogênea), chapada, (escura) e hachuras (Aproximação e afastamento de traços, paralelos, curvados ou em tramas). A maioria dos efeitos de luz e sombra em uma super-heroína é feita por meio de uma combinação de técnicas como chapadas com hachuras. Grandes áreas escuras recebem a aplicação de efeitos de sombras escuras e chapadas. Para obter meias tonalidades, faz-se uso das hachuras. Note que a luz é o fundo do papel.



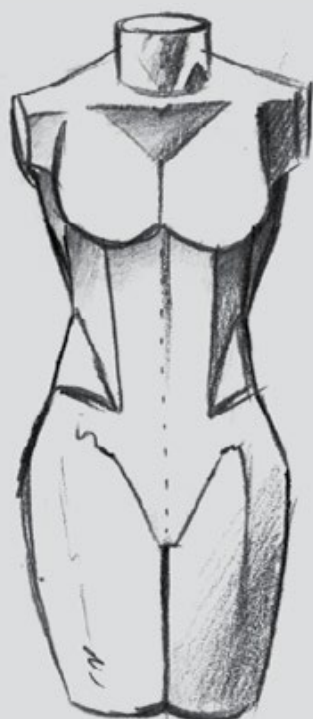
Mais uma vez, recorremos ao prisma para demonstrar como ocorre o efeito de luz e sombra em planos retos e lisos. Primeiro, localize a luz e marque as áreas de sombras e de luz rebatida.

Note que, ao aplicar o sombreamento por hachuras, as primeiras linhas em sentido diagonal cruzam todas as faces do prisma. A partir da terceira face, surgem as tramas.



Note que o sombreamento por meio da combinação de hachuras e chapados definem as formas e os volumes no corpo feminino. Quanto maior a quantidade de linhas próximas, maior será a intensidade da sombra.

Alguns exemplos de aplicação de luz, sombra e volume:



No estudo da luz de frente sobre o corpo frontal, as sombras são marcadas nas áreas de maior profundidade.

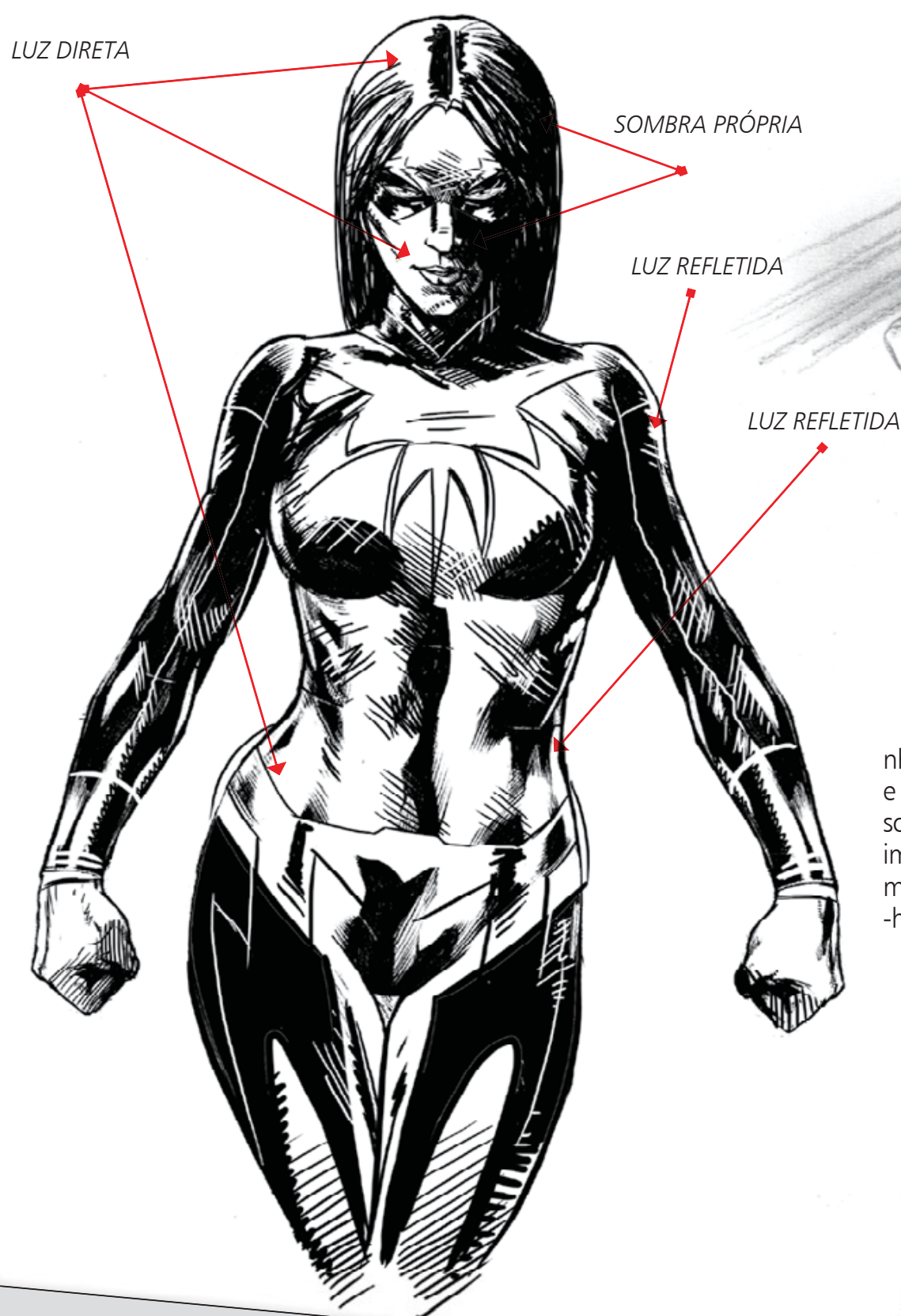


Em posição de 3/4, a luz foi direcionada para a frente do corpo. As sombras então, estabeleceram-se na lateral e no dorso.



A luz à 45° acima, à esquerda (sobre a parte posterior do corpo) produz interessantes efeitos de sombras sobre o mesmo.

A correta aplicação da luz e da sombra

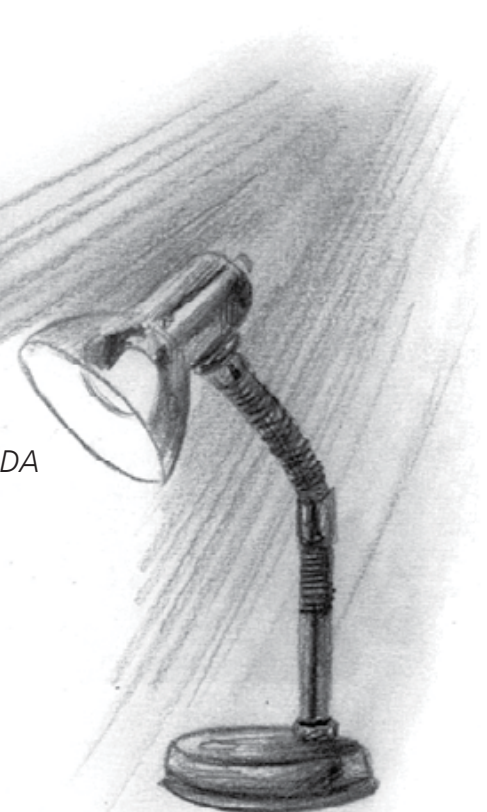


LUZ DIRETA

SOMBRA PRÓPRIA

LUZ REFLETIDA

LUZ REFLETIDA



Um artifício utilizado pelos desenhistas ao estudar a colocação de luz e sombra é executar o processo de sombreamento no esboço da figura. É importante conhecer qual efeito visual melhor se aplica ao modelo da super-heroína e, depois, fazer a arte-final.

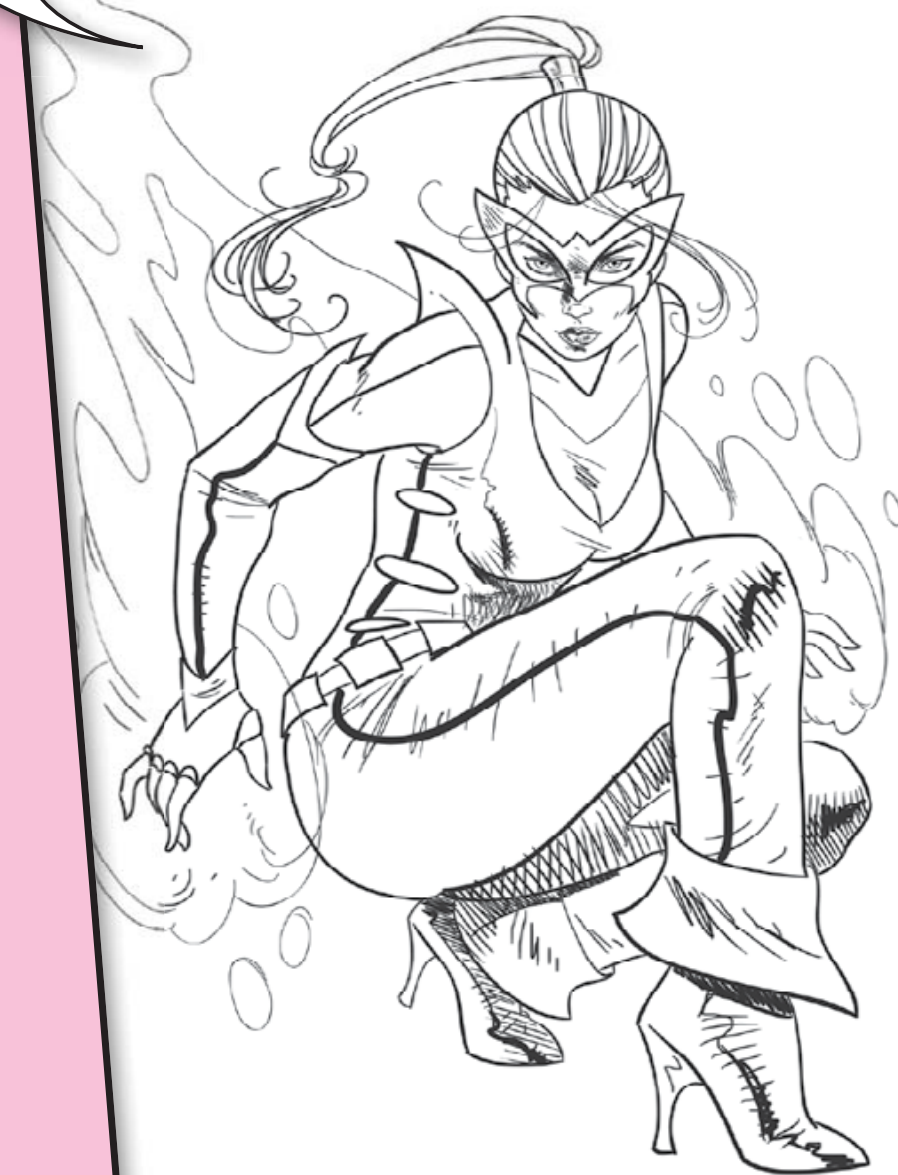
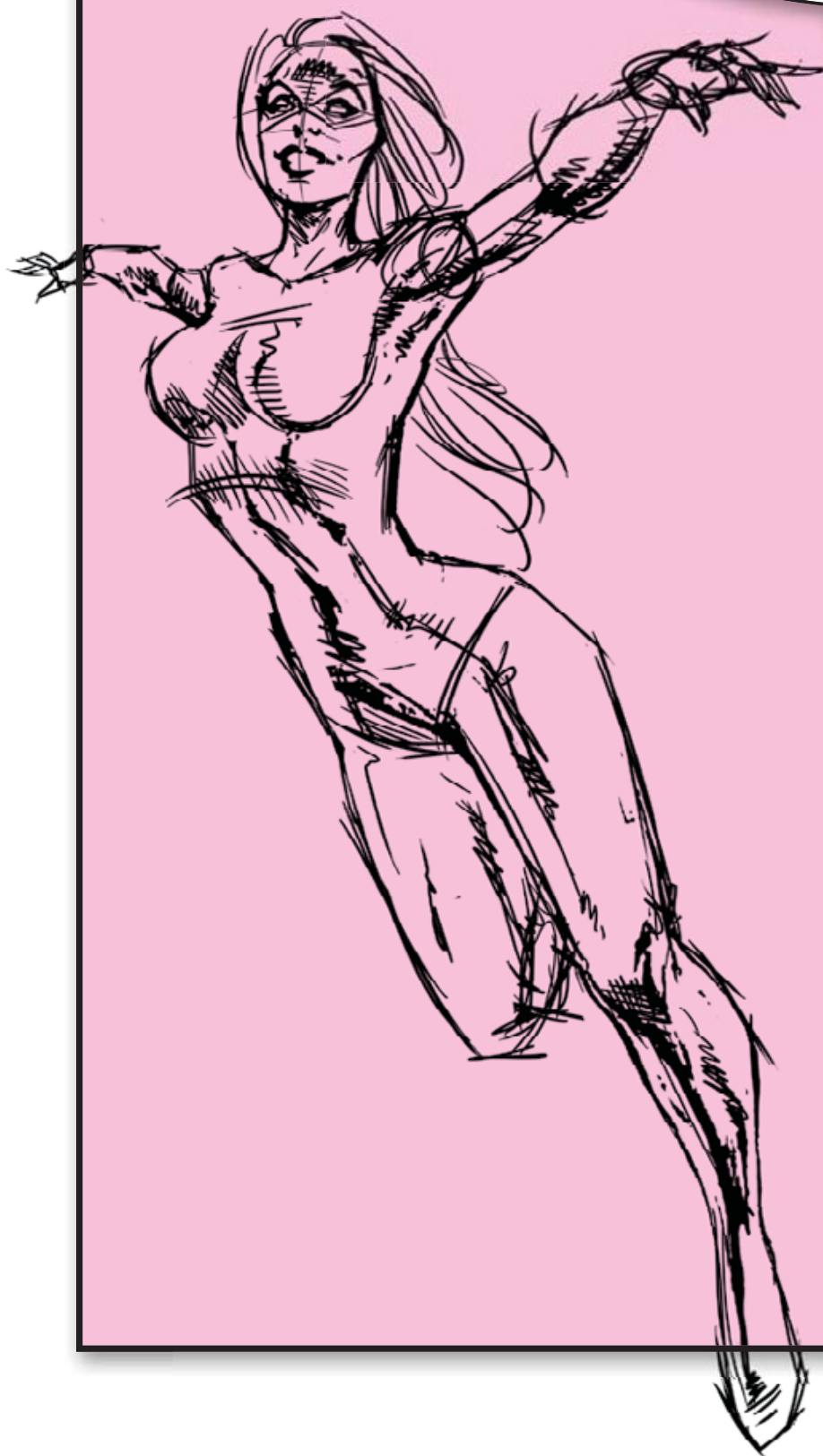


Sempre ao gerar uma luz, cria-se uma sombra, de forma que a luz e a sombra reforçam-se entre elas mesmas. Neste exemplo, temos a figura da super-heroína que recebe o tratamento de luz e sombra. Após desenhar a super-heroína de forma linear, localize a direção da luz sobre ela. Depois,

reserve os planos mais altos para a luz direta e marque as sombras próprias seguida da luz refletida. Com isso os volumes também são definidos. No processo de preenchimento, utilizam-se hachuras para dar os volumes e as texturas da super-heroína, tornando sua figura mais impactante.



Perspectiva anatômica



A perspectiva

Devido às suas intrepidas ações, as super-heroínas são retratadas em poses ou enquadramentos diferentes. Uma técnica muito utilizada nas HQs é a perspectiva. Com ela, é possível criar a ideia de profundidade a partir de quatro fundamentos básicos: o nível do olho, a linha do horizonte, os pontos de fuga e as linhas fugantes.



Fundamentos básicos sobre a perspectiva

Nível do olho: Refere-se à altura a partir da qual o desenhista observa figuras ou objetos.

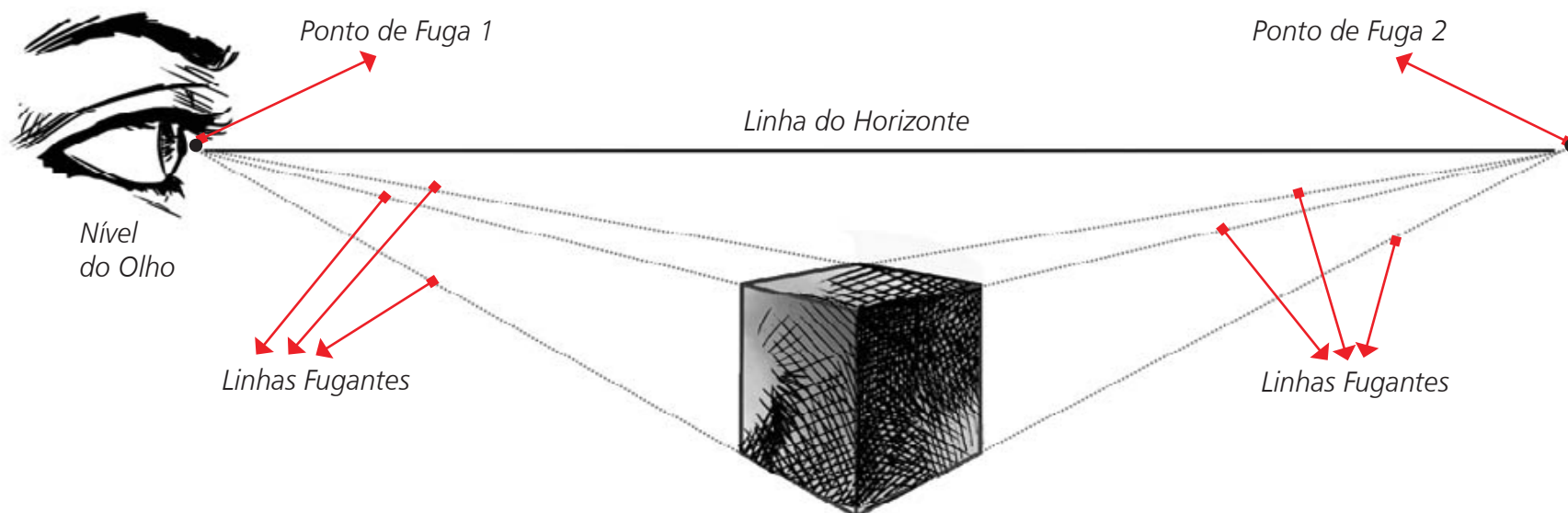
Linha do horizonte: É uma linha imaginária em que o céu e a terra parecem se encontrar. Esta linha está sempre no nível dos olhos. Para descobrir onde ela se posiciona em seu

campo de visão, segure o lápis horizontalmente na altura dos olhos e imagine que ela se prolonga por suas extremidades.

Ponto de fuga: Na linha do horizonte, podemos acrescentar pontos na razão de um ou dois em suas extremidades para dar direção ao olhar

do observador. Há um terceiro ponto ou ponto de fuga falso para diferentes dimensões do desenho.

Linhas fugantes: São linhas responsáveis pelo efeito ilusório de três dimensões no desenho, e unem-se à medida que convergem para o ponto de fuga sobre a linha do horizonte.



A perspectiva com 1 ponto de fuga

A perspectiva com 1 ponto de fuga direciona o olhar para um dos lados da linha do horizonte ou ao centro. Para conseguir o efeito da perspectiva de uma forma mais simplificada, tomam-se os pontos principais do corpo da super-heroína como as medidas das cabeças, seja em esqueleto aramado ou

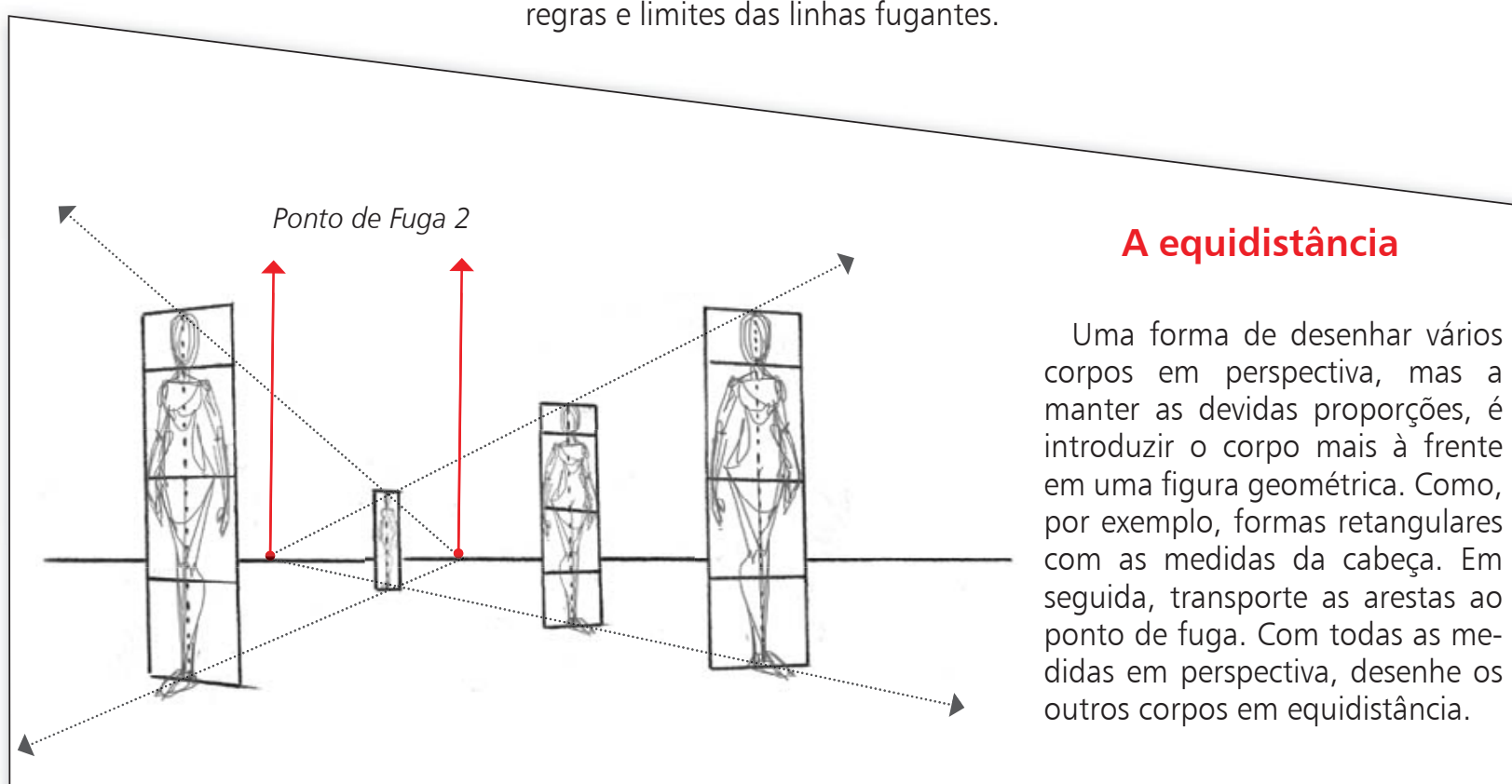
Ponto de Fuga

Linha do horizonte

fugantes

simplificado. Assim, quando demarcado, basta direcionar as linhas fugantes para o ponto fuga e achar suas dimensões.

Atente para a construção da super-heroína, tanto quanto ao esqueleto aramado como simplificado, ao respeitar suas proporções e inseri-la na perspectiva, sempre seguindo as regras e limites das linhas fugantes.



A equidistância

Uma forma de desenhar vários corpos em perspectiva, mas a manter as devidas proporções, é introduzir o corpo mais à frente em uma figura geométrica. Como, por exemplo, formas retangulares com as medidas da cabeça. Em seguida, transporte as arestas ao ponto de fuga. Com todas as medidas em perspectiva, desenha os outros corpos em equidistância.

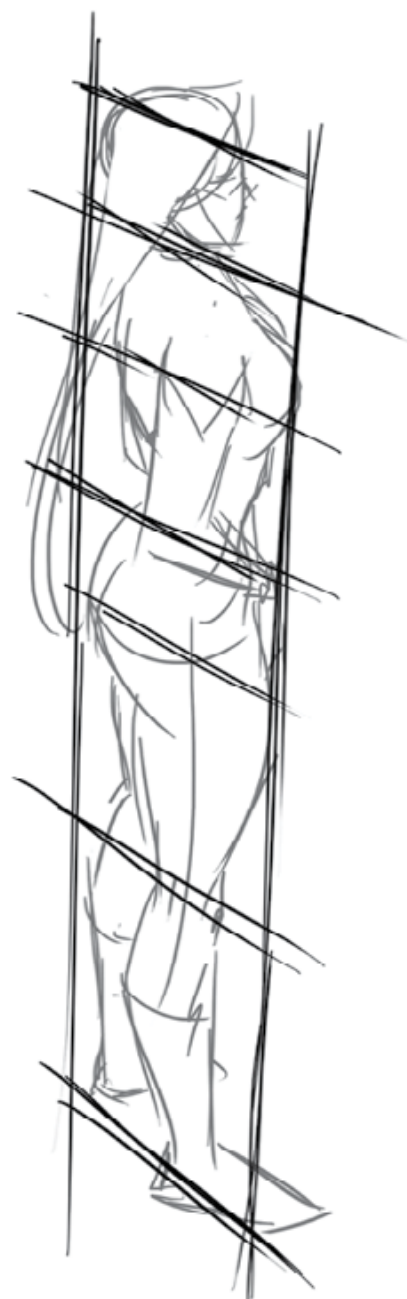


Criando a visão tridimensional do corpo

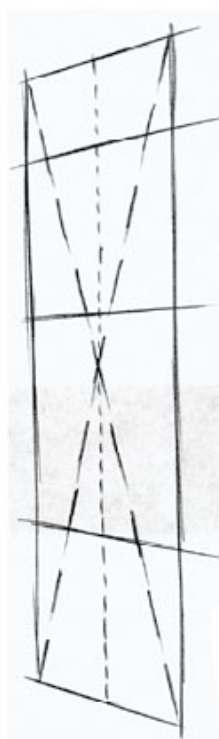
Não importa como o corpo da super-heroína se apresente, seja frontal, 3/4, de perfil, de costas ou mesmo em 3/4 posterior. Considere que não apenas as medidas das cabeças devem ser transportadas ao ponto de fuga, mas, também pontos como ombros, seios, cotovelos, pulsos, mãos, púbis, glúteos, joelhos, tornozelos e pés, assim como os ângulos superior, inferior e planos horizontais.

Treine posições variadas com a utilização de formas geométricas em perspectiva com 1 ponto de fuga. No caso ao lado, tanto a linha do horizonte como o ponto de fuga estão acima da super-heroína, fazendo o ângulo de visão superior da personagem.

As extremidades da linha de ação são a chave para a perspectiva.



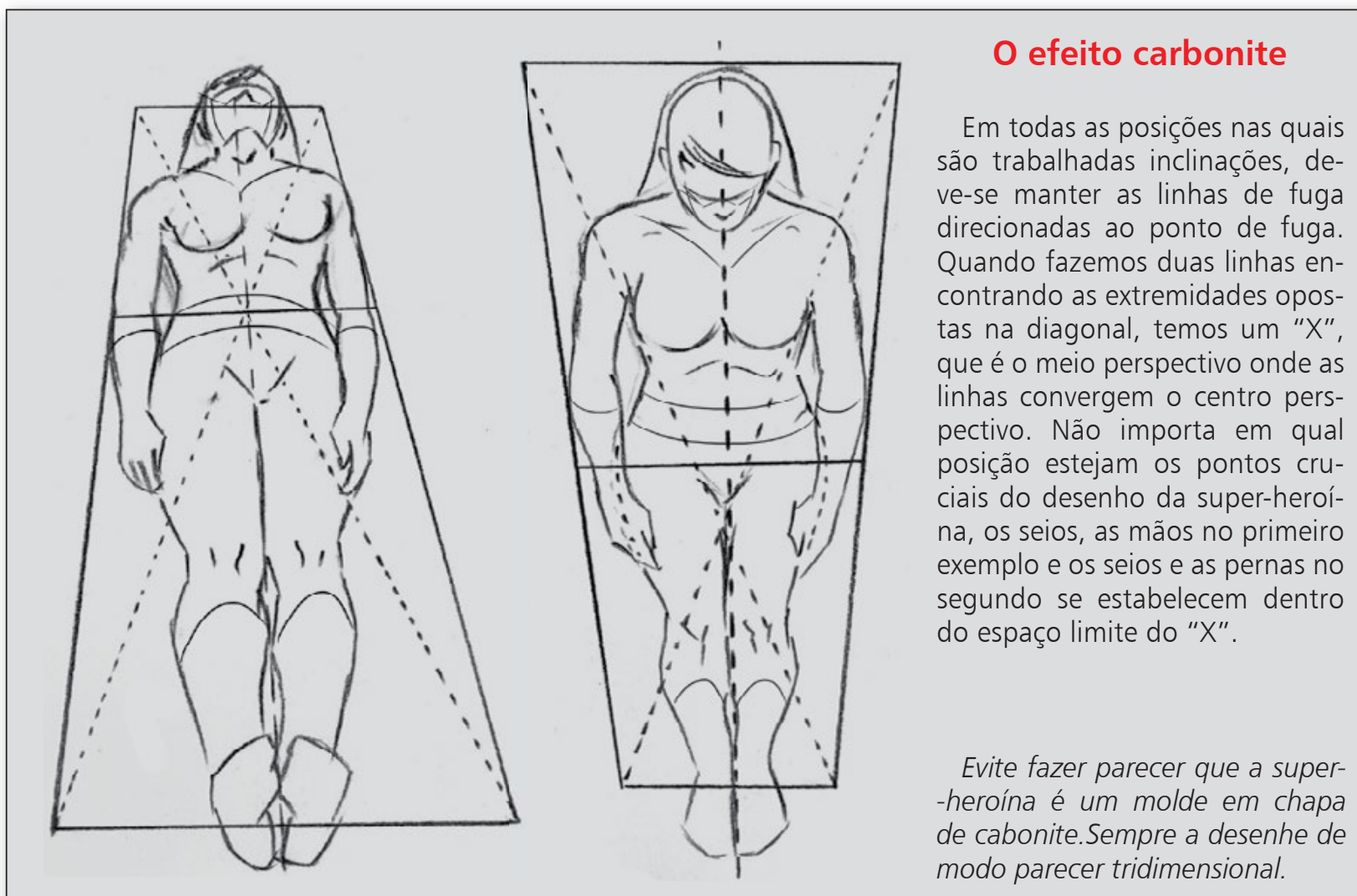
O centro perspectivo



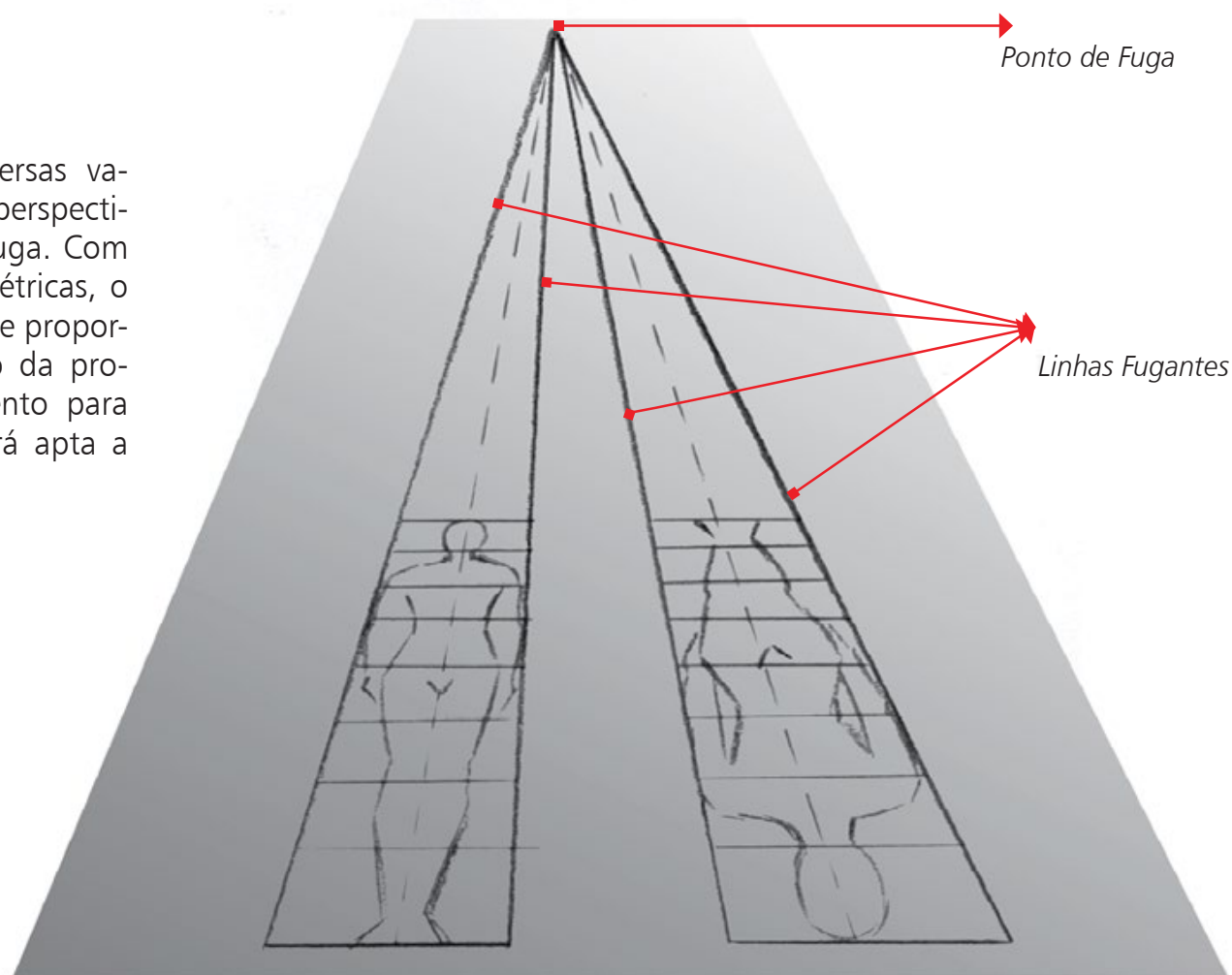
As linhas paralelas em perspectiva possuem ângulos diferentes de inclinação, desse modo, para descobrir o centro exato de uma figura em perspectiva é necessário ligar os cantos opostos do geométrico até que se forme a letra "X".

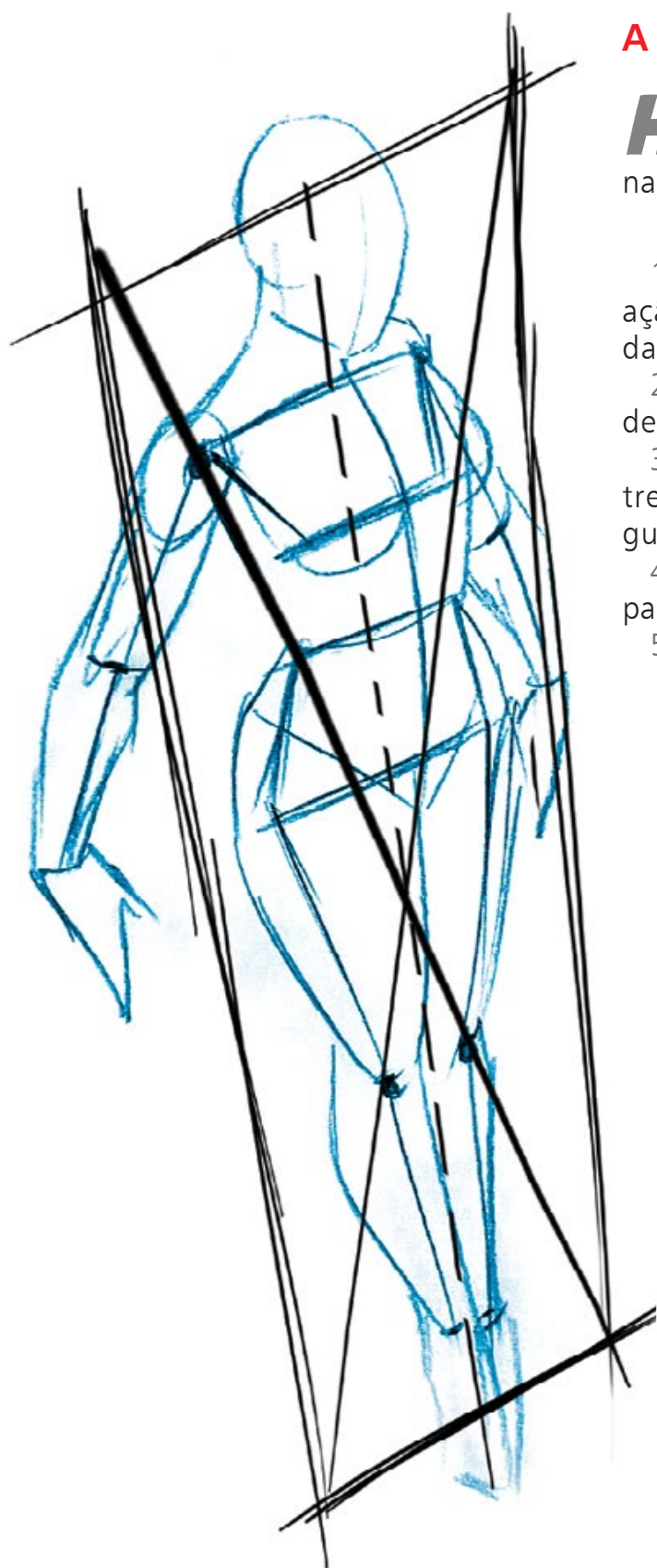
Este eixo perspectivo servirá para determinar as posições exatas e em igualdade de articulações e membros da super-heroína em perspectiva, de maneira a manter as devidas proporções da personagem.





Pode-se determinar diversas variações da anatomia em perspectiva a partir do ponto de fuga. Com o auxílio de figuras geométricas, o desenho sairá corretamente proporcionado, com a aplicação da profundidade e dos movimento para a super-heroína que estará apta a entrar em ação.





A figura em ação demonstra a riqueza da anatomia

Há outros exemplos de posições feitas para esse tipo de personagem. Procure praticar bastante

para dominar o uso da perspectiva, seguindo as etapas deste guia corretamente.

1º Estabeleça uma linha de ação baseada na coluna vertebral da heroína.

2º Leve esta linha para o ponto de fuga.

3º Desenhe a cabeça e encontre as medidas para a altura e largura do corpo.

4º Leve estas medidas também para o ponto de fuga.

5º Pelo ponto de abaixo, feche a

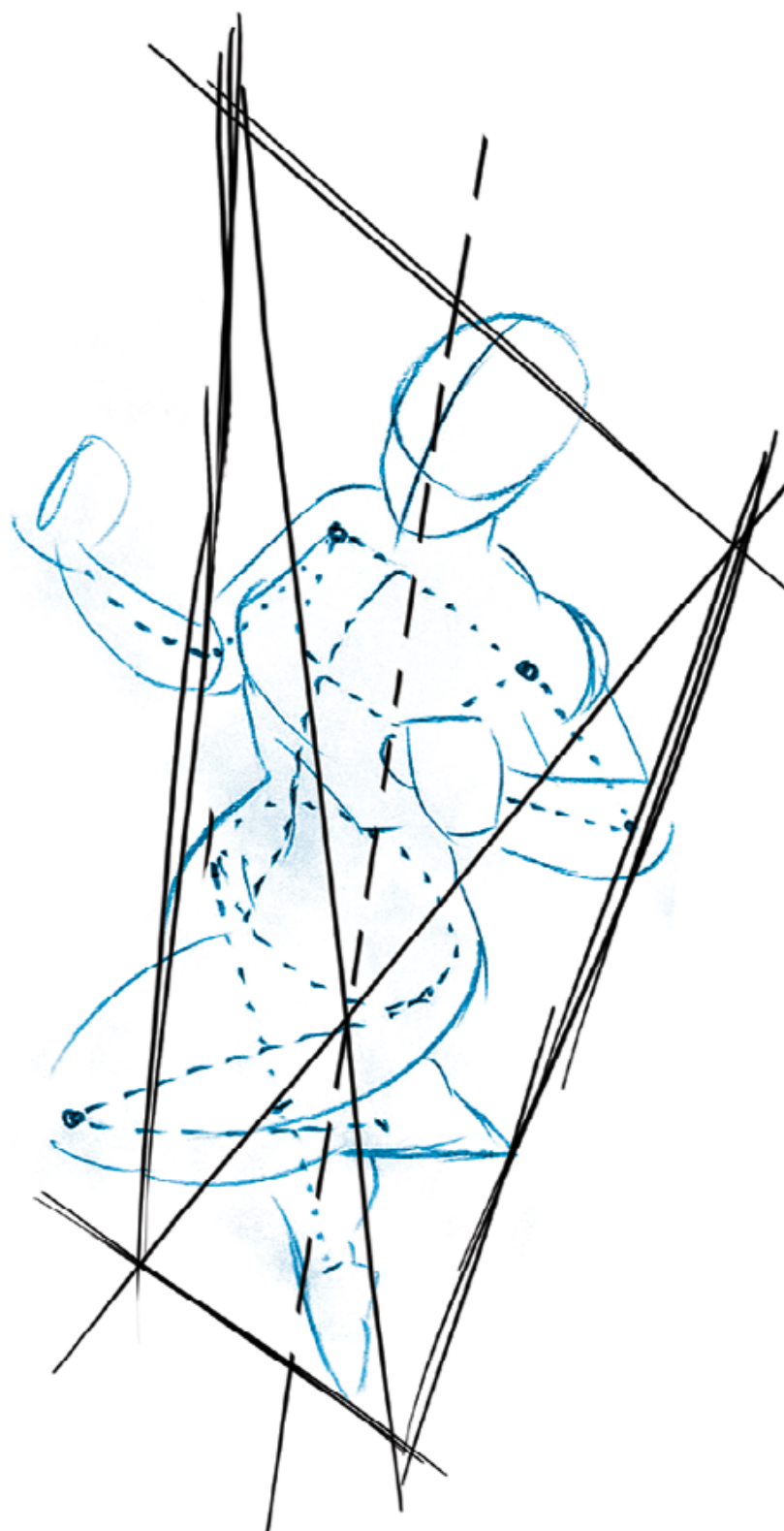
altura da heroína em um retângulo perspectivo.

6º Ache o centro perspectivo "X".

7º Esboce a figura por meio do esquema aramado e na posição desejada.

8º Note que pontos importantes como as articulações, ombros e joelhos podem estar sobre ou dentro deste "X".

9º Faça o esqueleto simplificado por figuras geométricas.



10º Leve os demais elementos para o ponto de fuga.

11º Termine linearmente a figura da super-heroína.

12º Trabalhe as massas e os planos a fim de dar a forma e volume ao corpo.

13º Aplique a luz e a sombra sobre o desenho da super-heroína para concluir o trabalho.

Trabalhando dentro de cubos e paralelepípedos

A perspectiva sempre está presente no que desenhamos. Veja as marcações em uma posição simples e re-

pare que a figura geométrica do paralelepípedo é feita em uma perspectiva em que há dois pontos de fuga.

A figura do paralelepípedo propicia a construção da super-heroína em diferentes ângulos de visão, de modo tridimensional. Na figura ao lado, existe a impulsão do corpo para o voo ou algo similar.

Note que a personagem se projeta de baixo para cima, de forma que os ombros parecem ser mais largos que o restante do corpo, e uma perna se afunila tanto que o pé parece bem diminuto. Percebe-se a forma da letra "V" implícita.



Desenhe a figura do paralelepípedo em perspectiva. Dentro dele, siga a perspectiva anatômica da super-heroína, cumprindo a regra da linha de ação para o movimento do corpo e as medidas de cabeças para proporcionar a altura e largura.



De outro ponto de vista, a figura do paralelepípedo em perspectiva aérea toma uma forma cônica, assim, a super-heroína em pleno voo é representada com a parte superior do corpo mais larga e a inferior que afunila. A mão direita acima parece ser maior que o normal e a coxa esquerda erguida e retesada oculta a perna.



Comece o desenho com a linha do horizonte. Estabeleça os pontos de fuga e crie a forma do paralelepípedo. Desenhe, então, a cabeça, na qual as fugantes seguem para os pontos de fuga estabelecidos. Trace a linha de ação e, sobre ela, o esqueleto aramado seguido do simplificado.



Usando o aramado como base, faça os volumes para formar o espaço que a heroína vai ocupar dentro do paralelepípedo perspectivo.



Seja criativo e busque referências para desenhar outras poses.



Acessórios, uniformes e finalização



Máscaras

A máscara vem da palavra árabe *maskharah*, que significa "homem disfarçado". Esse acessório confere uma aparência única e misteriosa para heroína e, em alguns casos, além de servir como uma

proteção para a cabeça e o rosto, em outro sentido, são utilizadas para esconder sua verdadeira identidade e dar o poder à personagem de ser alguém que socialmente ela não é. Culturas primitivas e pinturas

de guerra na face reforçavam o destemor do guerreiro, que as usavam para causar pânico no oponente. Mas a máscara também poder um símbolo de reconhecimento da super-heroína.

Modelos clássicos



Este é um modelo simples e muito conhecido, onde apenas a região dos olhos é coberta.



Note a máscara que cobre completamente a cabeça, sendo que toda a face fica livre de cobertura.



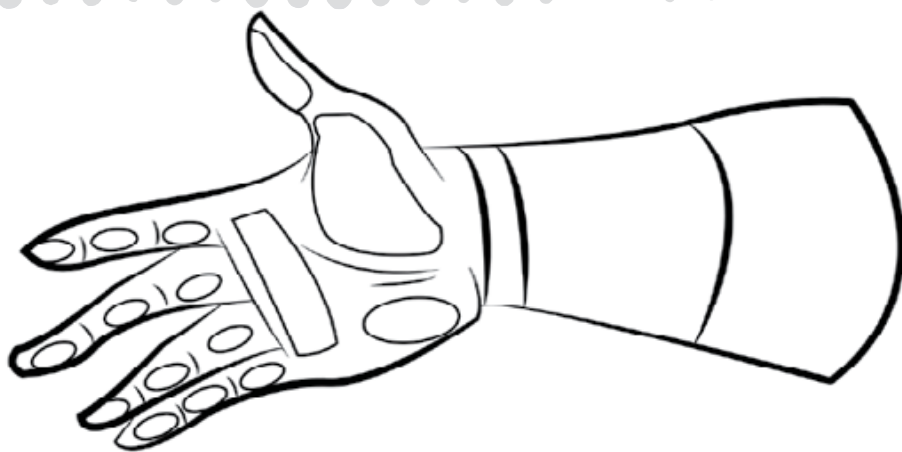
Este modelo é um misto de ambas as anteriores, protegendo a testa e recobrimdo a região dos olhos.

Exemplos de máscaras:



Luvas

As luvas são alguns dos itens utilizados pelas heroínas, pois, além de proteger suas mãos, também podem conter recursos adicionais, como disparar raios ou algum poder especial. Sempre combinam com o uniforme da personagem e têm detalhes diferenciados que as tornam únicas para cada heroína.



Botas

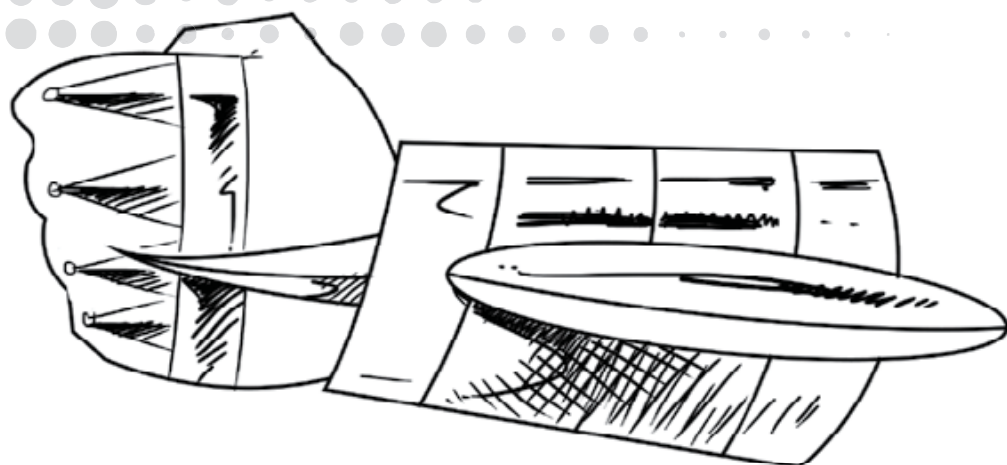
Os tipos de botas são variados, assim como as luvas. Servem não somente de proteção para os pés, mas compõem o visual de seu uniforme, além

de guardarem recursos adicionais, como ventosas, armas ou foguetes propulsores. Note, ainda, que algumas botas contam com saltos altos.

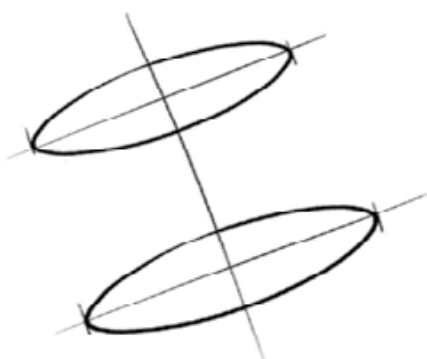


Pulseiras

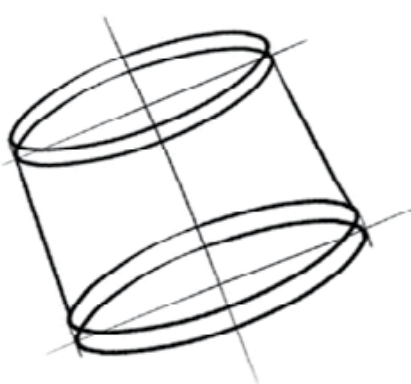
Pulseiras também são acessórios utilizados por algumas heroínas, sendo que podem reservar poderes especiais para uso em combate. Lembrando que luvas, botas e pulseiras, ao serem desenhadas, devem estar acima ou do corpo ou do traje da heroína.



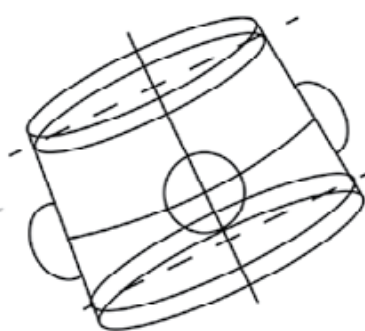
Como desenhar a pulseira



1º Passo - Trace uma linha vertical e dois eixos horizontais, sendo um maior e outro menor. Nestes eixos, desenhe duas elipses.



2º Passo - Feche as laterais, de modo a parecer um cone truncado e sem ponta. Mais duas elipses fazem as bordas da pulseira.



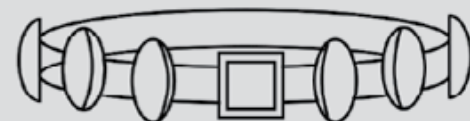
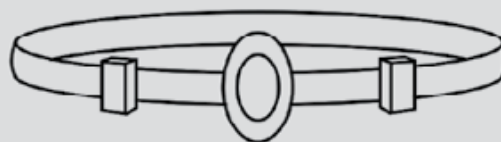
3º Passo - Adicione os detalhes, como círculos e ovais. Apague as linhas de construção, finalizando a figura linearmente.



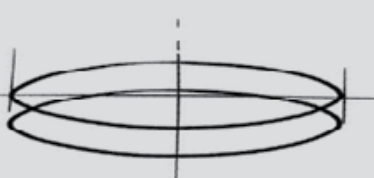
4º Passo - Com luz e sombra, faça a arte-final da pulseira como se fosse de metal.

Anel

Oanel ou aliança provavelmente foi criado pelos hindus como uma forma de assumir um compromisso. Em heroínas pode ser a principal fonte de poder, mas suas formas não variam muito, contudo, tanto a pedra como o metal utilizados podem ser diferenciados.



1º Passo - Comece traçando um eixo cuja linha horizontal seja duas vezes maior que a linha vertical. Pelas extremidades, faça a figura da elipse.



2º Passo - Um pouco acima, utilize as mesmas medidas e trace outra elipse para achar a espessura do anel.



3º Passo - A partir do centro, desenhe uma figura geométrica e a letra inicial da heroína, como ornamento ou um tipo de joia, além de outros detalhes.



4º Passo - Faça o acabamento de modo a parecer um tipo de material como metal, madeira ou pedra preciosa.

Uniforme, capa e acessórios

Dependendo do estilo ou gênero da história, os uniformes das super-heroínas são criados pelo tipo de ação desenvolvida por elas. Estes uni-

formes podem ser muito justos, definindo a forma do corpo, com saias ou maiôs. Nas super-heroínas, a capa representa a dignidade e autoridade.



Tiaras e diademas são utilizadas por super-heroínas para determinar seu poder.

A capa é fixada e dificilmente se solta da roupa.

O traje costuma ser bem justo e resistente a vários tipos de golpes.



Também é muito comum a utilização de cintos e cinturões tanto de couro como de metal, com símbolos que passam a ideia de fidelidade, nobreza e honra.

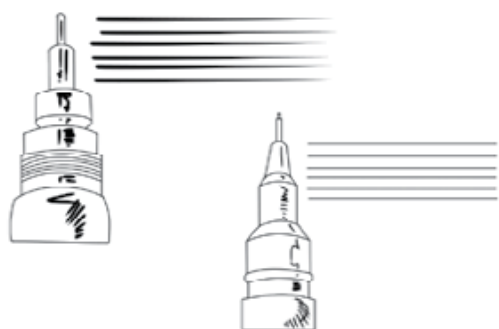


As capas são diferenciadas em formas e tamanhos.

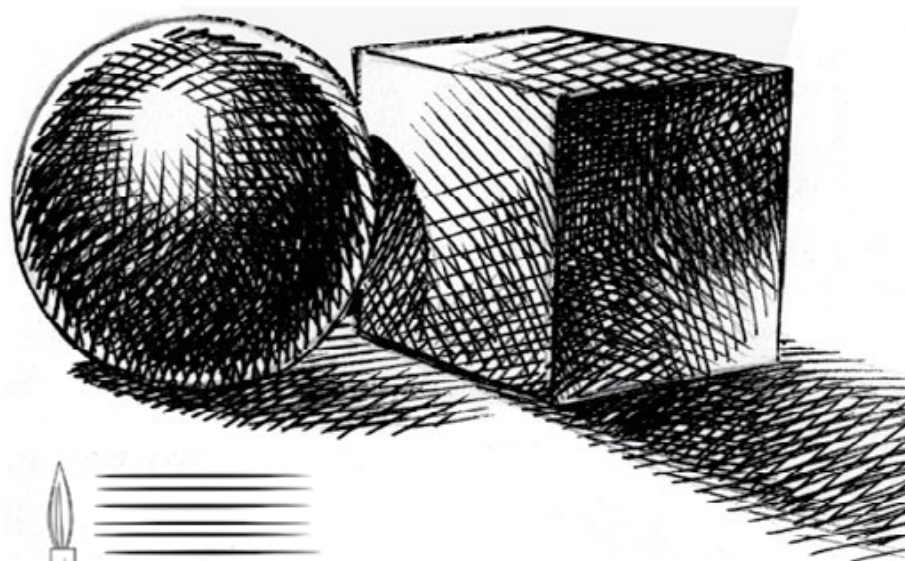
Algumas super-heroínas fazem uso do gorjal no pescoço. Equipamentos como armas de raios, bastões de energias, cetros de poder e espadas, além de artefatos ninjas.

Dicas para arte-finalizar

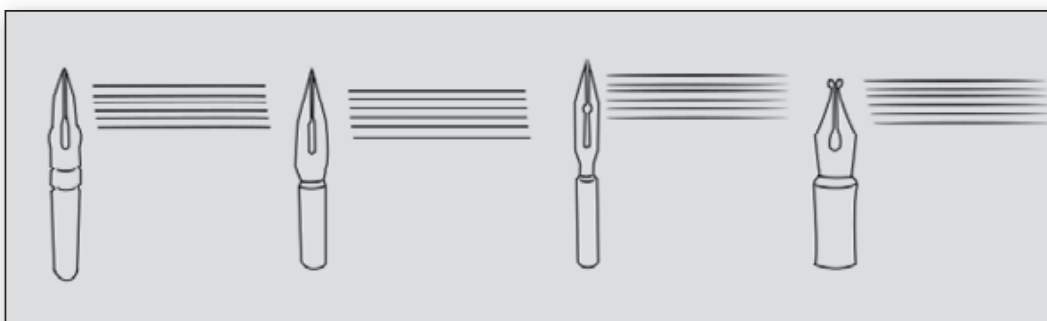
A arte-final é importante nas HQs, pois dão o acabamento e reforçam os traços. Mais do que isso: embeleza a personagem. Existem muitas formas de executar essa etapa. Confira a seguir:



As canetas nanquim são mais precisas e, por isso, são ideais para fazer detalhes no desenho. Para engrossar o traço ou criar variações de traços, às vezes, é preciso passar a tinta mais de uma vez sobre o traço.



Os pincéis largos fazem linhas mais grossas, enquanto os do tipo filetes fazem traços finos e suaves. São úteis na variação de traços ou para cobrir grandes áreas do desenho. Note que é importante dominar o controle sobre a intensidade.



Sobre os bicos de pena, é importante saber que, quanto maior a ponta, maior será sua flexibilidade e mais grossa será a linha produzida.

Tipos de traços



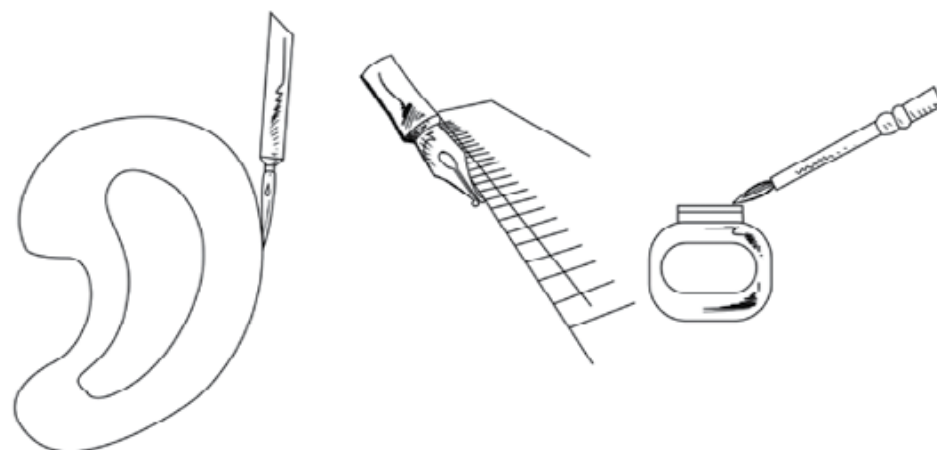
Além da multiplicidade de traços, para arte-finalizar a heroína, utiliza-se o

traço "pestana", no qual as áreas que precisam de mais destaque têm o traço

mais cheio, sendo que vai afinando em áreas com menos destaque.

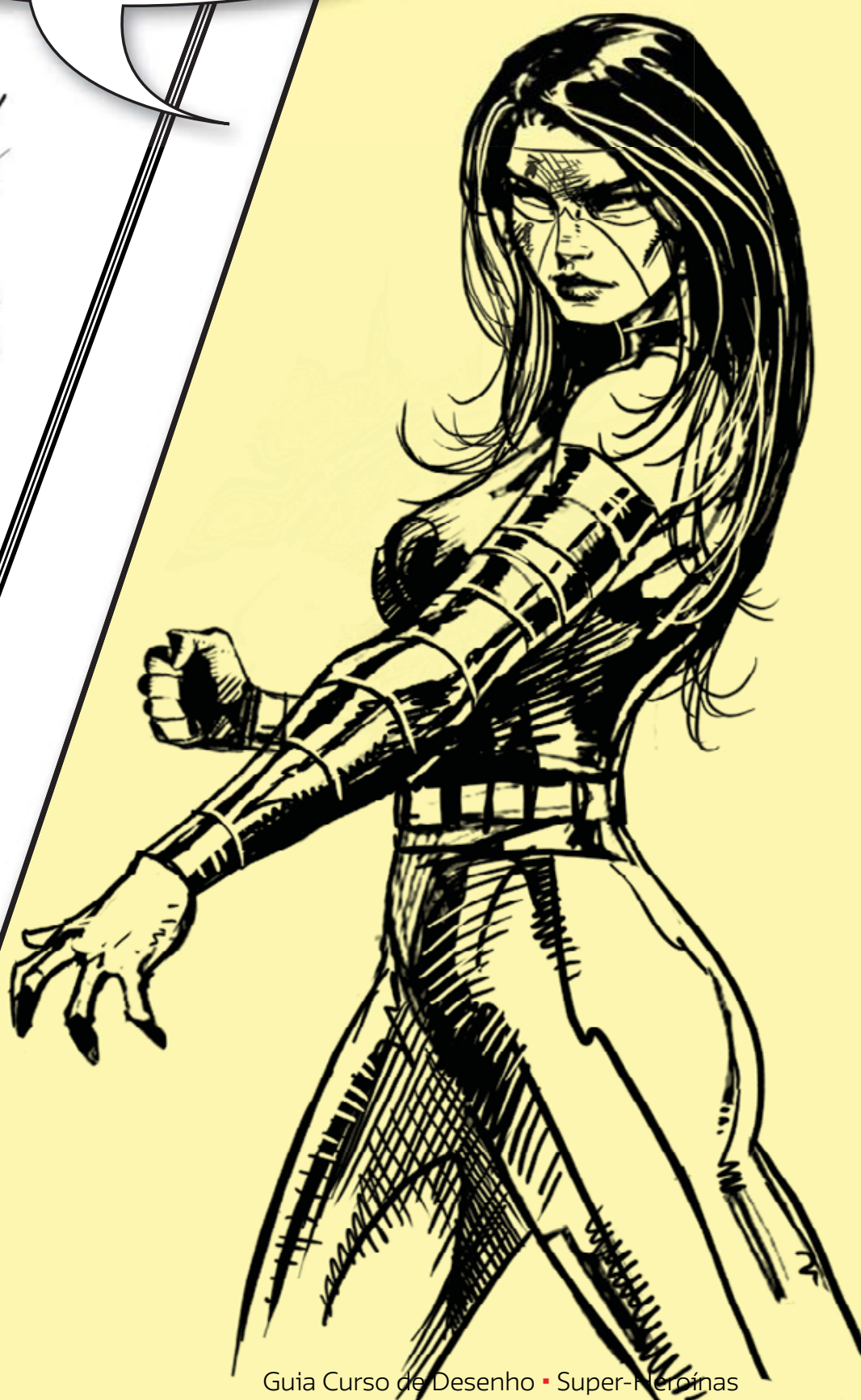
Materiais de apoio

Além do principal, a tinta nanquim preta, as régua, os gabaritos e a curva francesa são muito importantes para auxiliar na finalização de linhas durante o processo de arte-final. Com a curva francesa, é possível dar o acabamento em linhas curvadas; já com o gabarito, pode-se fazer círculos e ovais. A régua é utilizada para finalizar grandes linhas retas.



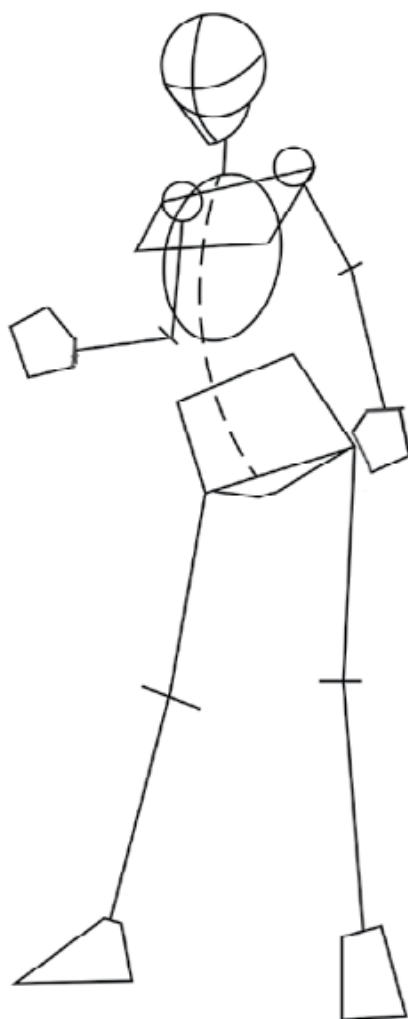


Poses épicas

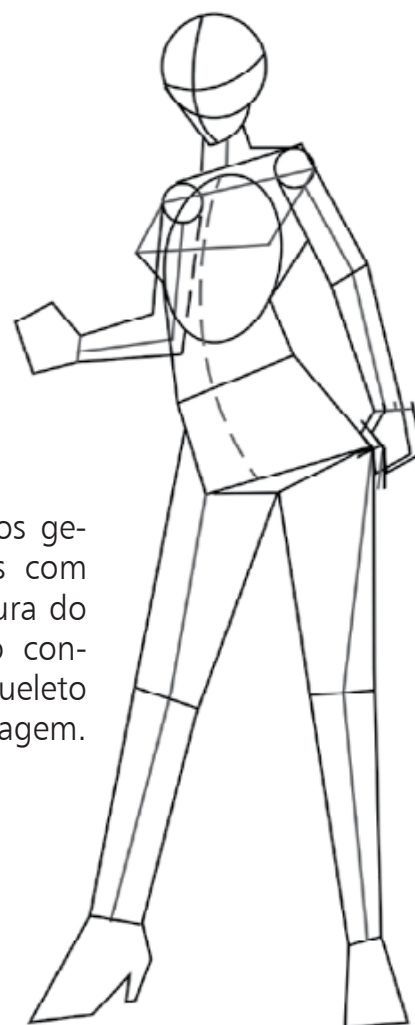


Nada de timidez ou demonstração de fraqueza. A imagem da he-

roína é de uma garota ou mulher poderosa e aguerrida.



1º Passo - Para a demonstração de força, inicie o esboço da heroína pela cabeça e marque a altura e a largura do corpo. Trace a linha de ação e, sobre ela, desenhe o esqueleto aramado.



2º Passo - Escolha os geométricos compatíveis com a forma e a musculatura do corpo e, apenas pelo contorno, marque o esqueleto simplificado da personagem.



3º Passo - Comece a moldar o corpo e a detalhar o rosto, a musculatura e os trajes. Depois, apague as linhas de construção do desenho e finalize-o apenas com contornos.



4º Passo - Defina os planos e localize a iluminação. Reserve as áreas claras e finalize o desenho da super-heroína com a aplicação de luz, sombra e luz refletida.

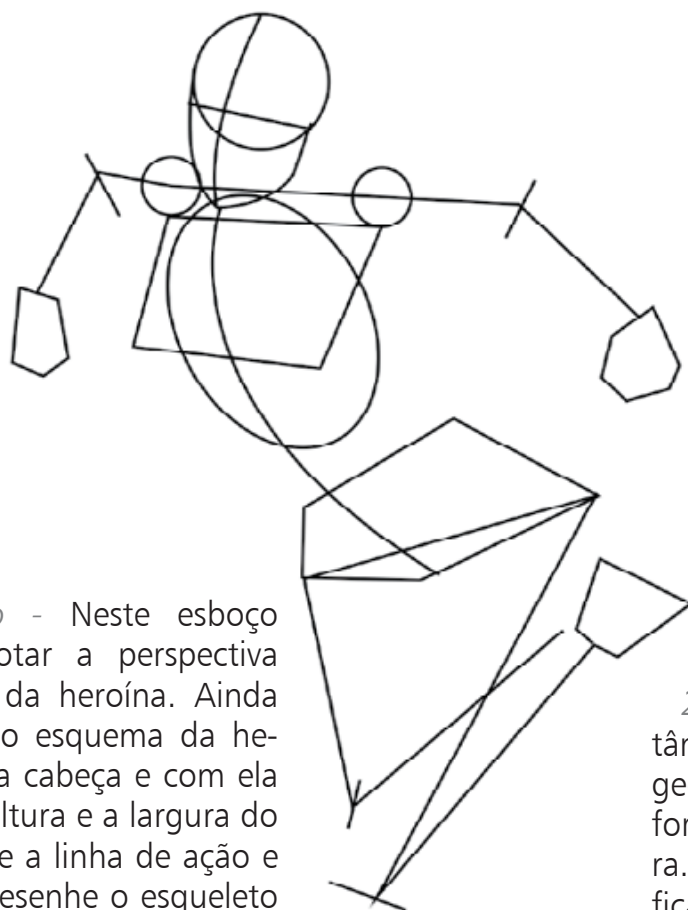


5º Passo - Embeleze o desenho com a arte-final feita com tinta nanquim preta.

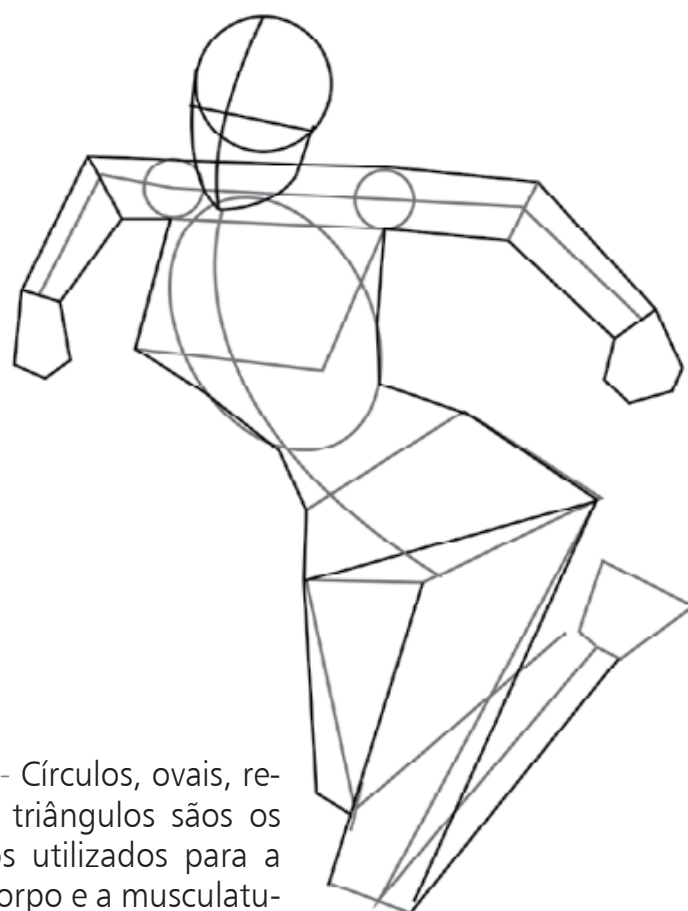


6º Passo - Em seguida, trabalhe as zonas que irão receber cor. A figura da super-heroína pode ser colorida em técnica de degradê (com nuances de claro para escuro), ou mesmo em tons chapados (sem efeitos ou nuances).

Desenhe a super-heroína partindo para a ação, cada vez mais decidida.



1º Passo - Neste esboço pode-se notar a perspectiva anatômica da heroína. Ainda sim, inicie o esquema da heroína pela a cabeça e com ela marque a altura e a largura do corpo. Trace a linha de ação e sobre ela desenhe o esqueleto aramado em uma perspectiva com 1 ponto de fuga abaixo.



2º Passo - Círculos, ovais, retângulos e triângulos são os geométricos utilizados para a forma do corpo e a musculatura. Marque o esqueleto simplificado da personagem apenas pelo contorno.



3º Passo - Comece a modelagem o corpo e detalhe o rosto com os elementos com expressão. defina sua musculatura e seu uniforme e apague as linhas do esboço do desenho para finalizá-lo de forma linear.



4º Passo - Marque os planos, encontre o foco de luz, separe as áreas claras e finalize com a aplicação de luz, sombra e luz refletida.

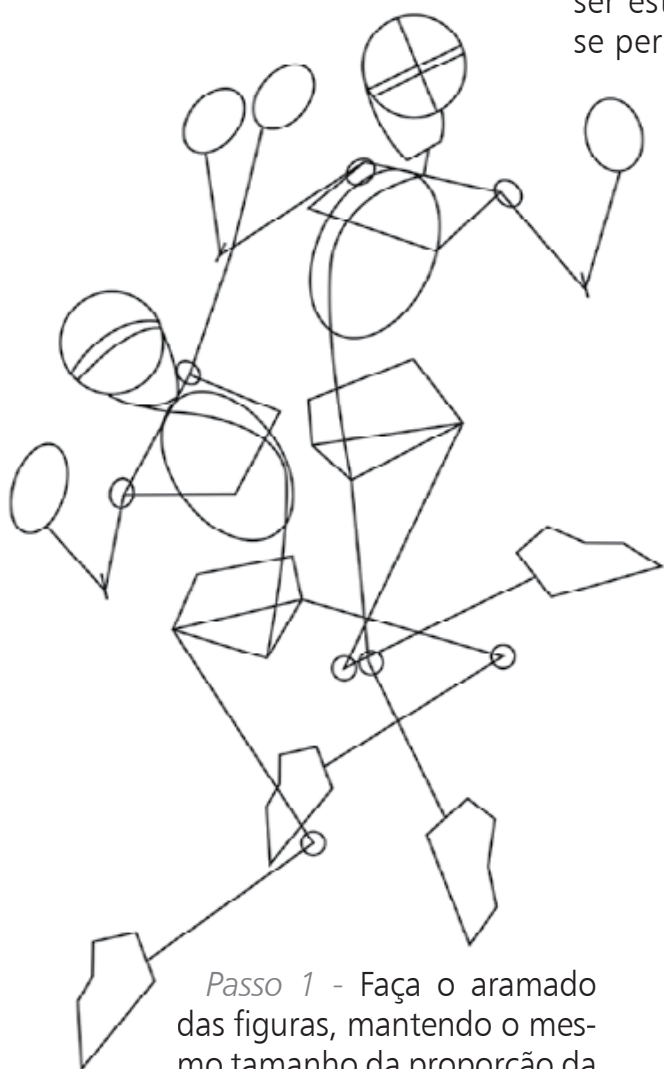


5º Passo - Cubra os traços feitos a lápis com tinta nanquim para arte-finalizar o desenho. Aplique tanto hachuras como efeitos escuros chapados.



6º Passo - Pinte as áreas claras com técnica de degradê (com nuances de claro para escuro), ou mesmo com cores chapadas.

Cenas de ação e luta devem sempre ser estudadas com atenção para não se perderem nas proporções.



Passo 1 - Faça o aramado das figuras, mantendo o mesmo tamanho da proporção da cabeça, para que os corpos tenham o mesmo tamanho.



Passo 2 - Preencha em volta desse aramado uma forma geométrica simplificada, procurando manter as linhas bem retas.



Passo 3 - Determine o contorno final do desenho, fazendo contornos e demarcando luz e sombra.

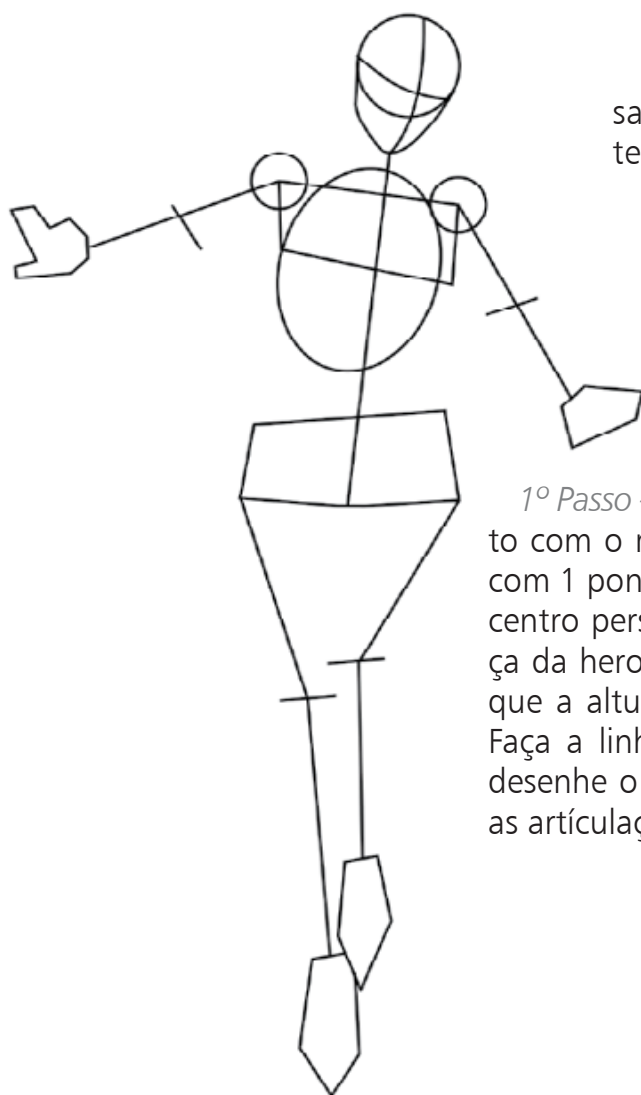


Passo 4 - Com uma caneta nanquim 03 ou 05, faça a arte-final no desenho, valorizando a beleza do lápis.

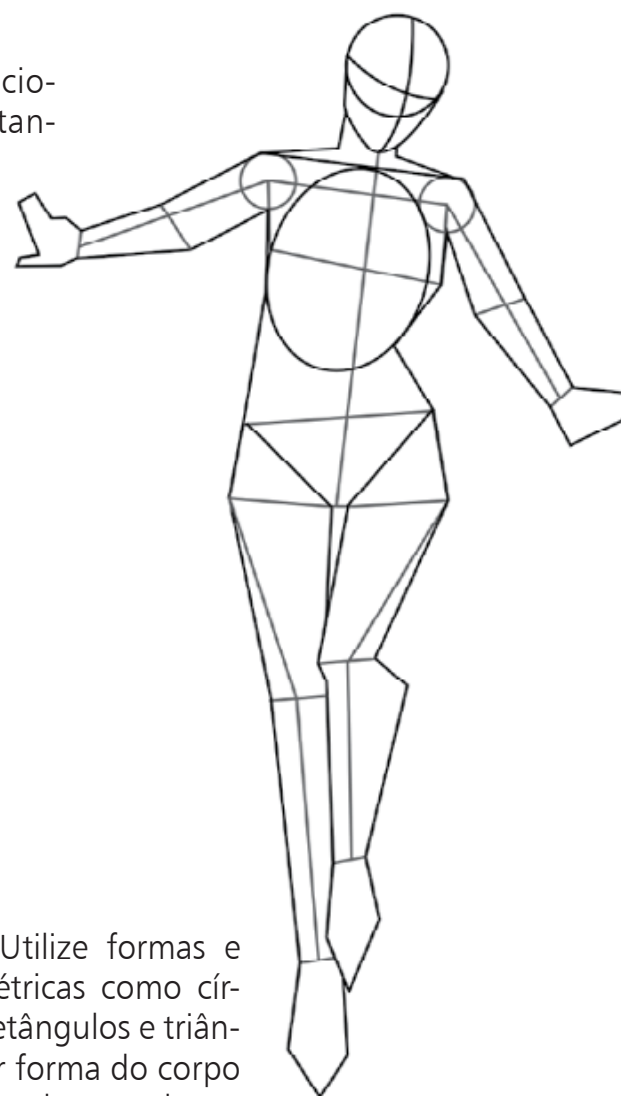
Passo 5 - Para começar a colorir, preocupe-se, primeiro, com a cor base aplicada no desenho, pensando não só nas cores, mas, também, em manter os contrastes.



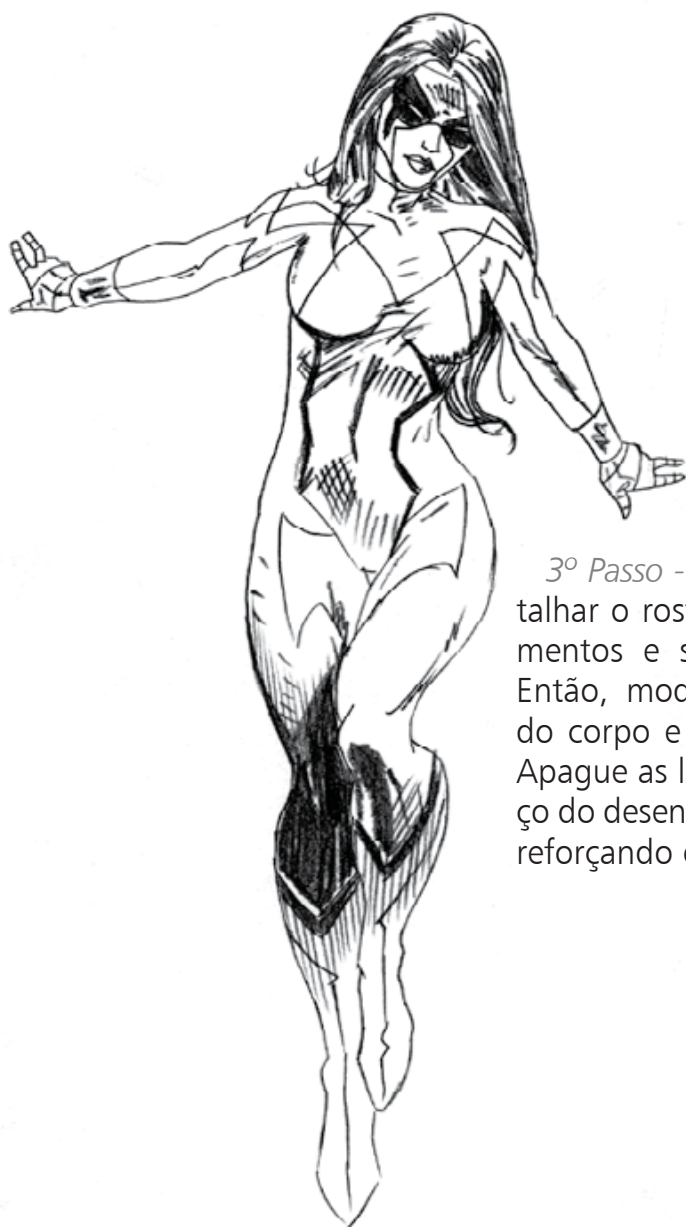
Passo 6 - Feita a cor de base, finalize o desenho com luz e sombra, deixando a luz bem demarcada.



1º Passo - O esquema pode ser feito com o retângulo em perspectiva com 1 ponto de fuga abaixo e o seu centro perspectivo. Esboce a cabeça da heroína e, em seguida, marque a altura e a largura do corpo. Faça a linha de ação e, sobre ela, desenhe o esqueleto aramado com as articulações a tocar o "X".



2º Passo - Utilize formas e figuras geométricas como círculos, ovais, retângulos e triângulos para dar forma do corpo e à musculatura da super-heroína. Faça o esqueleto simplificado apenas pelo contorno.



3º Passo - Comece a detalhar o rosto com os elementos e sua expressão. Então, modele as formas do corpo e seu uniforme. Apague as linhas do esboço do desenho e finalize-o, reforçando os contornos.



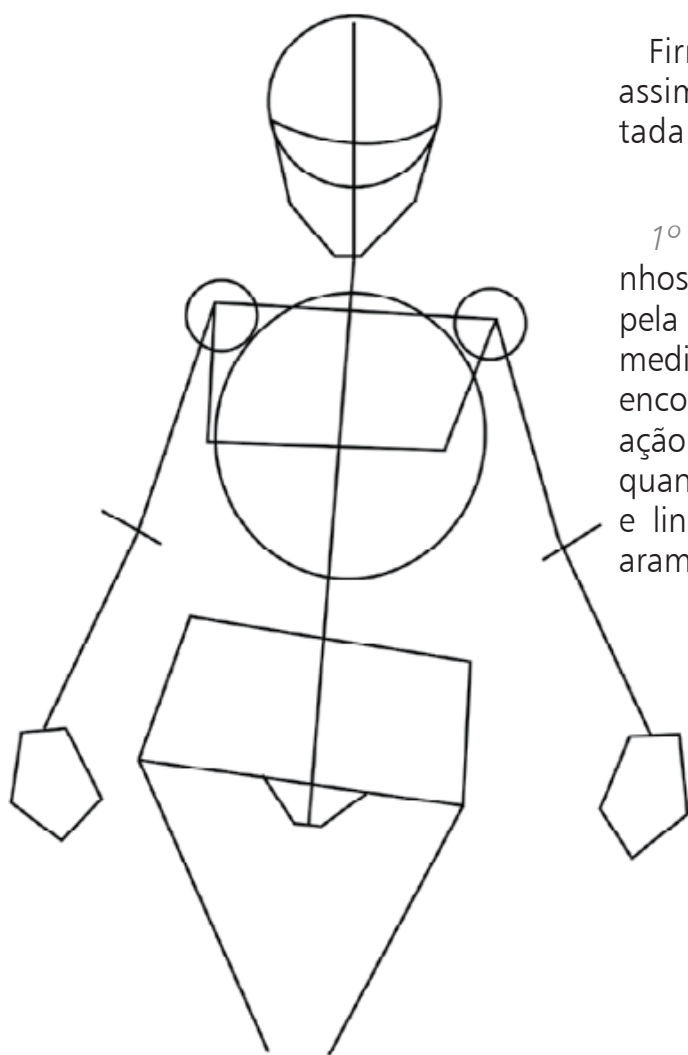
4º Passo - Marque os planos sobre o corpo, determine o foco de luz, estabeleça as áreas claras e finalize o desenho com a luz, sombra e luz refletida.



5º Passo - Faça a arte-final da super-heroína, aplicando variação de traços em seu contorno e uma combinação de hachuras e chapadas no interior do corpo.

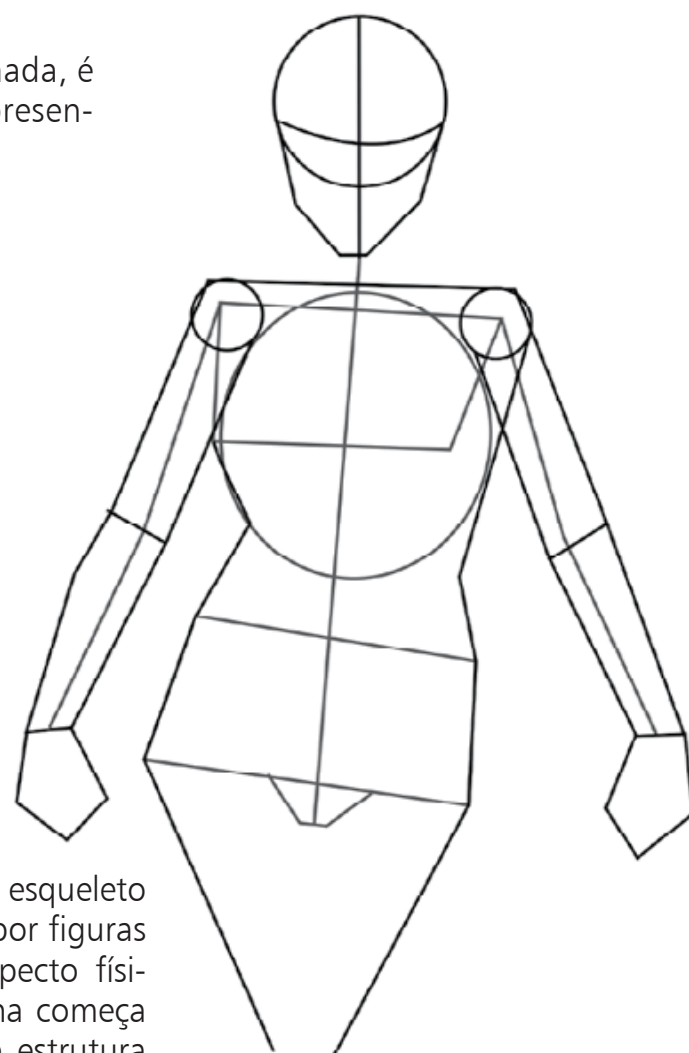


6º Passo - O colorido pode ser feito com lápis de cor normal ou aquarelável. Se preferir, trabalhe com cores chapadas ou em degradês.



Firme, decidida e determinada, é assim que esta heroína é representada ao encerrar um caso.

1º Passo - Todos os desenhos anatômicos se iniciam pela cabeça. A partir dela, as medidas de proporção são encontradas. Uma linha de ação direciona o corpo, enquanto figuras geométricas e linhas fazem o esqueleto aramado dela.



2º Passo - Pelo esqueleto simplificado feito por figuras geométricas, o aspecto físico da super-heroína começa a ganhar massa e estrutura corporal.



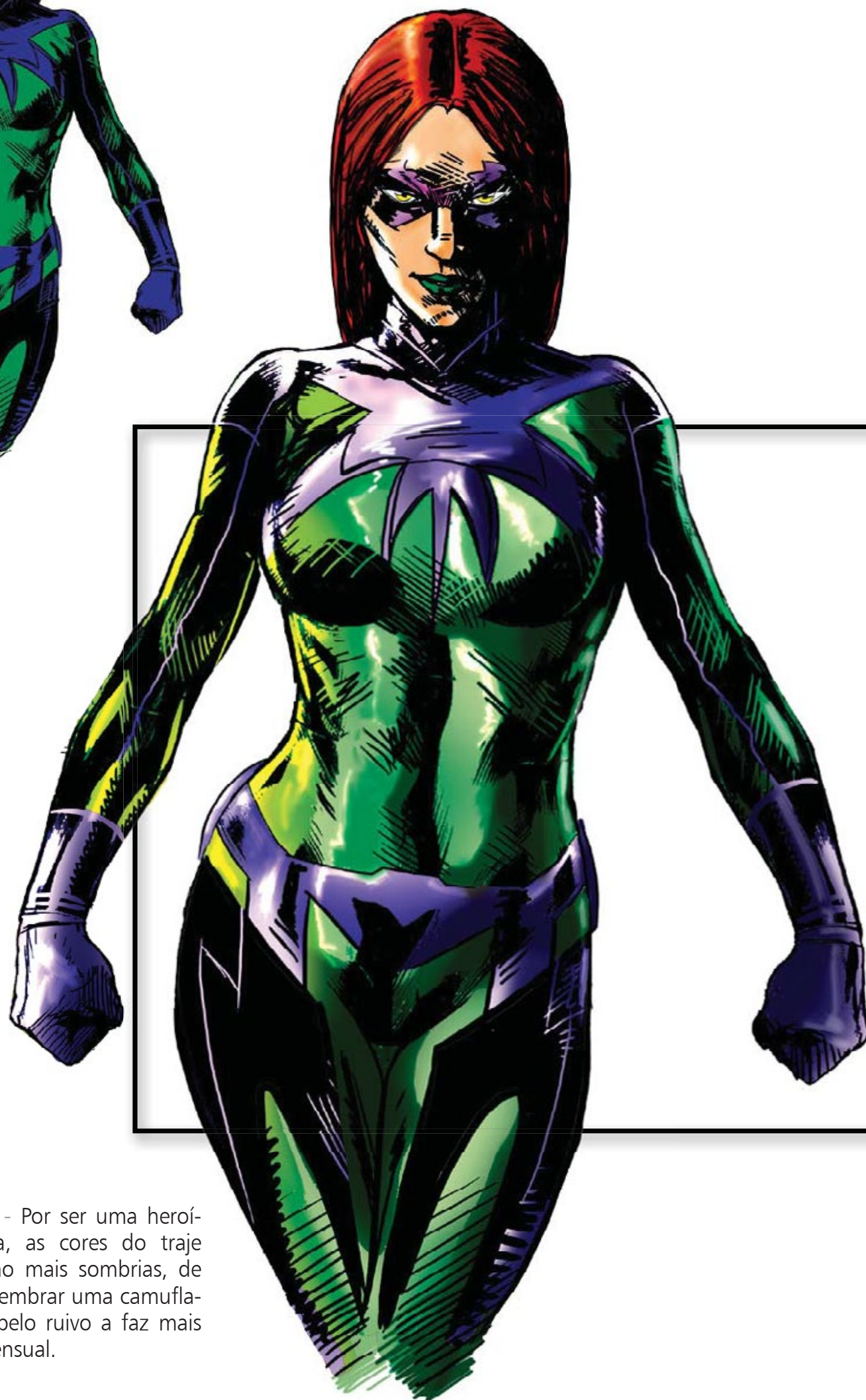
3º Passo - O rosto da super-heroína começa a ser detalhado com os elementos e uma expressão grave define seu humor. Trabalhando parte por parte, defina o movimento, o tônus muscular e a forma do corpo. Trabalhe, também, os trajes e seus acessórios. Linhas de esboços são eliminadas do desenho principal.



4º Passo - Planos lisos e retos definem as partes mais altas e mais baixas no corpo da heroína. Para a iluminação, escolha o luar para um tom mais sombrio. Marque, então, as luzes e as sombras.



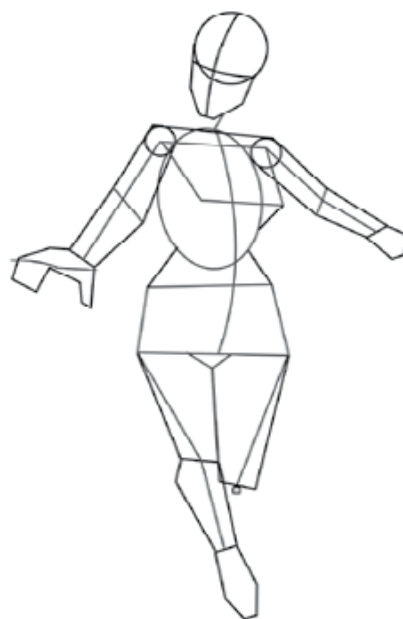
5º Passo - A arte-final, agora, é mais carregada, com um jogo de claro e escuro. Note uma maior quantidade de áreas chapadas, o que deixa o desenho mais impactante.



6º Passo - Por ser uma heroína noturna, as cores do traje também são mais sombrias, de maneira a lembrar uma camuflagem. O cabelo ruivo a faz mais atrante e sensual.



1º Passo - Esboce a cabeça da heroína e, em seguida, com estas medidas, marque a altura e a largura do corpo da heroína. Faça a linha de ação e, sobre ela, desenhe o esqueleto aramado.



2º Passo - Faça o esqueleto simplificado, utilizando formas e figuras geométricas como círculos, ovais, retângulos e triângulos para preencher o corpo da super-heroína.



3º Passo - Inicie o desenho do rosto com os elementos e sua expressão. Depois, trabalhe suas formas, musculatura, trajes e o poder nas mãos. Apague as linhas desnecessárias e finalize o desenho linearmente.



4º Passo - Planos de formas e volumes são feitos sobre o corpo da heroína. Localize o foco de emissão luz e defina as áreas claras e escuras. Conclua o desenho com a luz, sombra e luz refletida.



5º Passo - A arte-final conclui o desenho com traços feitos com tinta nanquim.

6º Passo - Pinte a figura da super-heroína para dar-lhe mais notabilidade.



CURSO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS



DESENVOLVA
A SUA TÉCNICA
E TORNE-SE UM
FERA NA HQ!

- Roteiro
- Desenho
- Criação de Personagens
- Diagramação
- Letras
- Colorização



Outros Cursos:

- Desenho Artístico • Fotografia
- Ilustração Digital • Arte kids
- Pintura em Tela • Design Gráfico
- História em Quadrinhos • Mangá
- Anatomia e Ilustração • Arte Urbana

ES Escola
Studio

www.escolastudio.com.br
facebook.com/esa.escolastudio

Unidade Santo André: Avenida Utinga, 1157 - Cep: 09220-611 - Utinga (11) 4997-0172
Unidade Mauá: Rua Manoel Pedro Jr., 11 - Cep: 09310-720 - Vila Bocaina (11) 4309-5030

